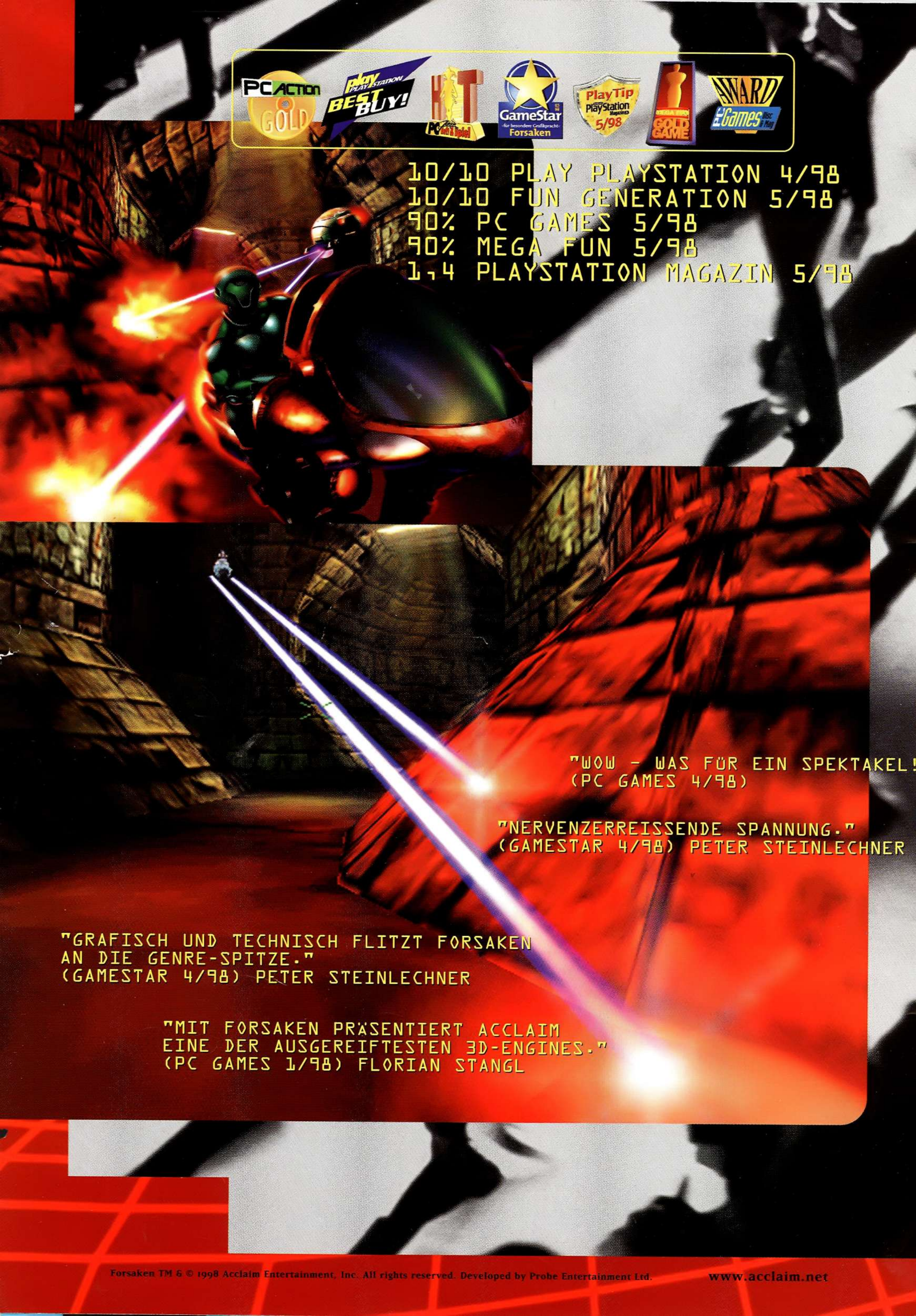
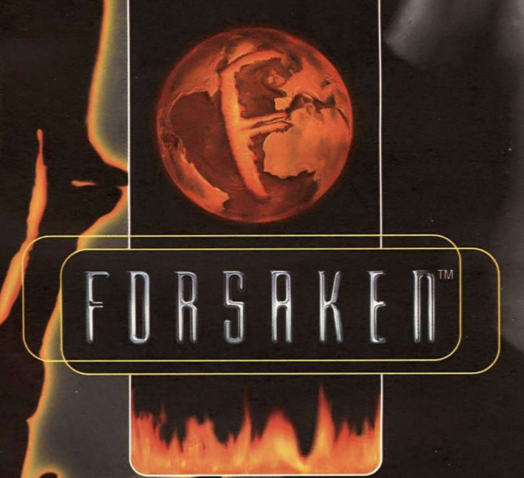

POWER PLAY
PC-SPIELE MAGAZIN
DM 4,90
S 37,–/sfr 4,90
lfr 105,–/hfl 6,25
bfr 119,–/Lit 6.800
Pta 600,–/Dr 1.200,–
www.power-play.de
6/98
NEU! Nur noch 4.90
StarCraft
Warcraft im Weltall
EAs Volltreffer zur WM
Frankreich 98
Die neuen Helden trumpfen auf
Hexplore
Baldur´s Gate
Diablo 2
Jägermeister des Grauens
John Sinclair
Evil Attacks
Spielst Du eine Rolle?
Might and Magic VI
THE MANDATE OF HEAVEN
4 391054 204909 06


PC ACTION GOLD
PLAY PLAYSTATION BEST BUY!
GameStar
Forsaken
PlayTip PlayStation 5/98
GOLD GAME
AWARD PC Games
10/10 PLAY PLAYSTATION 4/98
10/10 FUN GENERATION 5/98
90% PC GAMES 5/98
90% MEGA FUN 5/98
1,4 PLAYSTATION MAGAZIN 5/98
"WOW - WAS FÜR EIN SPEKTAKEL!
(PC GAMES 4/98)
"NERVENZERREISSENDE SPANNUNG."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER
"GRAFISCH UND TECHNISCH FLITZT FORSAKEN
AN DIE GENRE-SPITZE."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER
"MIT FORSAKEN PRÄSENTIERT ACCLAIM
EINE DER AUSGEREIFTESTEN 3D-ENGINES."
(PC GAMES 1/98) FLORIAN STANGL
Forsaken TM & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Probe Entertainment Ltd.
www.acclaim.net

AB DEM 4. MAI WIRD ES DICH VERÄNDERN.



FÜR PC, PLAYSTATION, N64







HOCHSPANNUNG LADEN



7 Richtige...



...können kein Zufall sein!



Der Hauptgewinn unter den Grafikkarten

128 Bit · **Mega 2D/3D** · **Video-In** · **Video-Out**



1. CD ROM Magazin Produkt des Jahres 1997 2. Testsieger PC Welt 1/98 3. Testsieger Game Star 10/97 4. Empfehlung PC Direkt 12/97 5. Empfehlung PC Shopping 11/97 6. Empfehlung Chip 11/97 7. Testsieger Computer Gaming 1/98

ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik

ELSA AG · **Sonnenweg 11** · **D-52070 Aachen** · **Info-Telefon** +49-(0)241-606-5113 · **Info-Fax** +49-(0)241-606-5199 · **FaxBox** +49-(0)241-606-9830 · **Internet** http://www.elsa.de

Redaktion intern

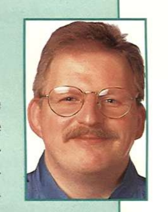
Der Sommer ´98 steht im Schatten zweier heißer Sportereignisse: Im 14-Tage-Rythmus versucht Michael Schumacher in der Formel 1 die Mercedes-Phalanx zu durchbrechen, während sich ab 10. Juni Berti Vogts mühen wird, seine deutschen Kicker in Frankreich durch das achtwöchige WM-Turnier bis ins Endspiel zu peitschen.
Falls die Sportbegeisterten unter Euch sich in diesen spannenden Zeiten auch mal vom Fernsehapparat losreißen könnt, bieten wir Euch in der PowerPlay sportliches Begleitmaterial, mit dem sich der PC in Arena oder Motodrom verwandeln läßt. Für Eure Fahrversuche haben wir auf der Heft-CD dieser Ausgabe **exklusiv** eine spielbare Vorabversion von Formel 1 ´97 zu bieten. Psygnosis hat speziell diese PowerPlay-Demo aufbereitet, damit Ihr bereits im Arcade-Modus Silverstone unsicher machen dürft – genug Training, um sich ein paar schöne Rennstunden zu machen und damit einen ausführlichen Einblick auf das künftige Vollprodukt zu erhalten. Im Heft macht sich das Rennsportfieber ebenfalls breit: Tests von Motorhead (Seite 129) und Monster Truck Madness 2 (Seite 117) geben Euch den Überblick, welche PS-Boliden Ihr außerdem noch über den Monitor hetzen könnt.
Wer jetzt als Fußballfan bereits ungeduldig mit den Füßen scharrt, muß diese noch ein paar Tage ruhig halten: Exakt 14 Tage vor Beginn der WM werdet Ihr ein "rundes" **PowerPlay-Special** am Kiosk vorfinden. Darin stellen wir gesammelt alle lieferbaren PC-Fußballspiele im Vergleich vor – auch Management-Programme. Weiterhin gibt es einen WM-Übersichtsplan zum Heraustrennen und einen elektronischen WM-Planer, in den Ihr alle Ergebnisse des Turniers eintragen könnt. Die CD dieser Special Edition bietet Euch interessante Fußball-Software, darunter auch die wichtigsten spielbaren Demos der besten Kickerspiele.

Allen Nicht-Sportlern wünschen wir natürlich ebensoviel Spaß in diesem Sommer,

Euer Power Play-Team

KOLUMNE

Phantom-Tests



Auf sogenannte Vaporware begründete Microsoft Mitte der 80er Jahre einen Teil seines Erfolges: Es wurde einfach Software mit sensationellen Eigenschaften angekündigt und versprochen, obwohl oftmals nicht einmal eine Zeile Programmcode geschrieben worden war. So ließ sich verhindern, daß Konkurrenten mit bereits fertigen Produkten den ganzen Markt für sich vereinnahmten.
Diese erfolgversprechende Marketingkunst hat die Spiele-Industrie wie selbstverständlich übernommen: Vollmundige Ankündigungen von supergenialen Top-Titeln, dann jahrelange Verspätungen bei der Entwicklung mit anschließendem Hochjubeln von Spieleigenschaften gehören heute zum Standardrepertoire einiger Hersteller. Oft erscheinen sogar derart hochgelobte Produkte überhaupt nicht, da das Projekt vorzeitig gestoppt wird, bevor es zuviel Entwicklungsgeld verschlingt.

Dieser Verfall der Sitten hat nun leider auch die Verlagsbranche erreicht: Da werden immer häufiger endgültige Werturteile über Spiele abgegeben, die weder im Handel zu haben sind, noch überhaupt die Entwicklungsstudios der Hersteller verlassen haben. Ohne deren Wissen werden sogar Beta- und Alpha-Versionen oder gar Internet-Demos für einen solchen Phantom-Test herangezogen. Dadurch werden natürlich dem Spiel Eigenschaften und Attribute bescheinigt, die eigentlich noch gar nicht funktionierten und die womöglich niemals so richtig eingebaut werden – ganz in der Tradition der Vaporware. Wir warten gerade in süffisanter Spannung auf den ersten Testbericht eines tollen Spiele-Hits, der dann vom Publisher erst verschoben und letztendlich völlig gecancelt wird, da nicht konkurrenzfähig. Das wäre dann vollendetes Marketing ohne Markt...

Ralf Müller

INHALT

[titelthemen]

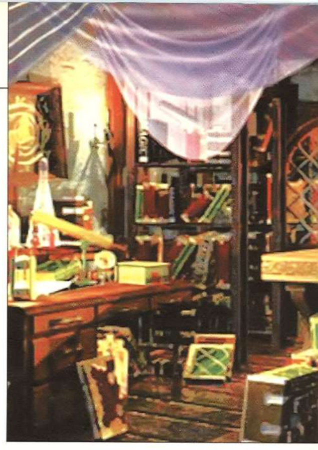
Might & Magic VI - The Mandat of Heaven 88
Spielst Du eine Rolle?

StarCraft 104
Warcraft im Weltraum

Frankreich 98 94
EAs Volltreffer zur WM

Die neuen Helden trumpfen auf 130
Hexplore, Baldur´s Gate (S.46), Diablo 2 (S.50)

John Sinclair - Evil Attacks 110
Jägermeister des Grauens



Might & Magic VI

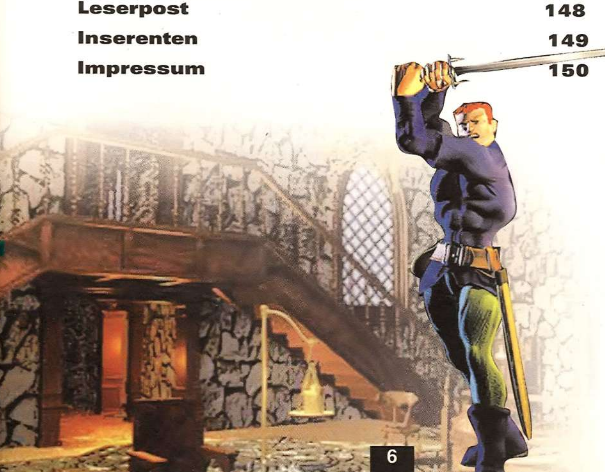
[hardware]

Windows 98 - The Future goes on 144
Erste Eindrücke vom neuen (?) Betriebssystem

DVD im PC 147
Superlative oder nur neues Spielzeug?

[rubriken]

Editorial 5
Die wichtigsten Demos auf einen Blick 12
Was ist auf der neuen Power-Play-CD? 14
So werten wir 86
Power Data: Statistik muß sein 138
Steckbrief:
Die Vorlieben der Redakteure 139
Leserpost 148
Inserenten 149
Impressum 150



[test]

Deadlock II - Shrine Wars 108
Die Versuchung 126
Emergency 116
F 15 124
Frankreich 98 94
Golf 98 Edition 113
Hexplore 130
iPanzer 44 136
John Sinclair - Evil Attacks 110
Metalizer 98
Micro Machines V3 115
Might & Magic VI 88
Motorhead 129
Plane Crazy 122
Soldiers at War 120
Spec Ops 100
StarCraft 104
Starship Titanic 134
Outwars 114
Tennis Manager 119
Total Annihilation - Core Offensive 118



Seite 88

[pipeline]

Kurzmeldungen 18
Brandaktuelles aus der Spiele-Szene

Serie: Ultima Online 30
Tagebuch eines Abenteurers

Unreal 36
Ewige Vorab-Version mit kleinen Fortschritten

Dune 2000 40
Die Mutter aller Echtzeitschlachten kehrt zurück

Star Wars - Force Commander 42
Handfeste Bodenschlachten

The Revenant 44
Kidnapping im Mittelalter

Baldur´s Gate 46
AD & D-Rollenspiel mit besonderer Intelligenz

Seven Kingdoms - Ancient Adversaries 48
Die erste Upgrade-CD zur Königsstrategie

Diablo 2 50
Jetzt geht´s ab ins Fegefeuer

Heart Of Darkness 54
Jump-&-Run für Geschicklichkeits-Fans

Return to Krondor 56
Rollenspiel-Nachfolger jetzt von Sierra

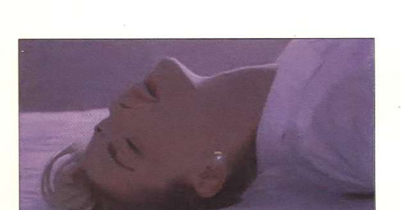
M.I.A. - Missing In Action 58
Action von der Front

Duke Nukem Forever 60
Neues Abenteuer des lässigen E.T.-Terminators

LMK 62
Das Neueste aus dem Universum des Schwarzen Auges

Commandos - Behind Enemy Lines 64
Sabotage auf Spanisch

Neues von Interactiv Magic 66
Die aktuellen Projekte von „Wild Bill"



Die Versuchung Seite 126



StarCraft Seite 104

[support]

Tips & Tricks 69
Seitenweise pfiffige Spiele-Hilfen

[direkt aus australien]

Beam me up Scotty 140
Zu Besuch bei Beam Software



Hexplore Seite 130

[wettbewerb]

UBIK - Die Verlosung 142
Nachsichtgeräte und weitere reizvolle Preise zu gewinnen



PREISWERT + SCHNELL + ZUV



Bestelltelefon
06403-905010

Bestellfax
06403-905020

GRAFIKKARTEN

ELSA	MB / Chip	PCI	AGP
Winner 1000 T2D	2-E / Trio 64V2/DX	109,-	
Winner 2000 Office	4-SG / Permedia II	319,-	319,-
Winner 2000 Office	8-SG / Permedia II	469,-	489,-
Winner 2000 mit Video IN & OUT			
Victory Erazor	4-SG / RIVA 128	349,-	349,-
Speichererweiterung für Winner 2000 (4-SG)			99,-

DIAMOND	MB / Chip	PCI	AGP
Stealth 4000	4-SG / Virge GX2		139,-
Stealth II	4-SG / Rend. Verite	199,-	
Fire GL 1000	8-SG / Glint	199,- L	
Fire GL 1000 pro	8-SG / Permedia II	329,-	359,-
Viper V330	4-SG / RIVA 128	219,-	219,-
Monster 3D	4-E / VooDoo	249,-	
Monster 3D / Spiele	4-E / VooDoo	299,-	
Monster 3D II	8-E / VooDoo II	579,-	
Monster 3D II	12-E / VooDoo II	a.Ä. L	

Viper V330

RIVA 128
4 MB SG-RAM
PCI oder AGP
219,-

Monster 3D II

VooDoo II
8 MB EDO-RAM
PCI-Zusatzkarte
579,-

MATROX	MB / Chip	PCI	AGP
Mystique OEM	4-SG / Matrox	169,-	
Mystique	4-SG / Matrox	179,-	
Speicher für Mystique		a.A. L	
Productiva OEM	4-SG / Matrox G100		179,-
Productiva	4-SG / Matrox G100		a.Ä. L
Productiva OEM	8-SD / Matrox G100		199,-
Productiva	8-SD / Matrox G100		a.Ä. L
Millennium II OEM	4-W / Matrox	289,-	289,-
Millennium II	4-W / Matrox	299,-	359,-
Millennium II OEM	8-W / Matrox	449,- L	a.Ä. L
Millennium II	8-W / Matrox	479,-	489,-
Speicher für Millennium + Millennium II		a.A. L	
Matrox m3D	4-SD	129,-	
Rainbow Runner TV		269,-	
Rainbow Runner Studio für Mystique		329,- L	
Rainbow Runner Studio für Millennium II		499,- L	

HERCULES	MB / Chip	PCI	AGP
Terminator Video	2-E / Trio 64V+	89,-	
Terminator 64/3D	4-E / Virge/3D	119,-	
Terminator 128	8-SG / Trio 3D	179,- L	
Teminator 2xi	8-SG / Intel i740		229,- L
Stingray 128	6-E / VooDoo Rush	329,-	
Stingray 128	8-E / VooDoo Rush	379,-	
Dynamite 3D/GL	4-SG / Glint	269,-	269,- L
Dynamite 3D/GL	8-SG / Glint	349,-	349,- L
Thriller 3D	4-SG / V2200TM	219,-	219,-
Thriller 3D	8-SG / V2200TM	379,-	379,- L

ATI	MB / Chip	PCI	AGP
VideoCharger	2-E / Mach 64	79,-	
3D Charger	2-E / 3D Rage IIC	89,-	
3D Charger	4-E / 3D Rage IIC	109,-	129,-
X-PERT XL	4-E / 3D Rage Pro		129,-
3D X-PRESSION +	4-SG / 3D Rage II	159,-	
X-PERT @Work	4-SG / 3D Rage Pro	169,-	199,-
X-PERT @Work	8-SG / 3D Rage Pro	229,-	259,-
X-PERT @Play / TV	4-SG / 3D Rage Pro	199,-	219,-
X-PERT @Play / TV	8-SG / 3D Rage Pro	259,-	289,- L
Wonder / TV	4-SG / 3D Rage Pro	469,-	479,-
Wonder / TV	8-SG / 3D Rage Pro	539,- L	549,- L
Speichererweiterung für X-PERT (4-SG)		99,-	
TV Tuner		199,-	

X-PERT @Work

3D Rage Pro
4 MB SG-RAM
PCI-Version
169,-

GRAFIKKARTEN

GUILLEMOT	MB / Chip	PCI	AGP
Maxi Graphics 128	4-E / RIVA 128	299,-	349,-
Maxi Gamer 3D	4-E / VooDoo	249,-	
Maxi Gamer 3D II	8-E / VooDoo II	a.Ä. L	
Maxi Gamer 3D II	12-E / VooDoo II	699,-	

Maxi Gamer 3D

VooDoo
4 MB EDO-RAM
PCI-Version
249,-

Maxi Gamer 3D II

VooDoo II
12 MB EDO-RAM
PCI-Version
699,-

MIRO	MB / Chip	PCI	AGP
HiScore 3D	6-E / VooDoo	369,-	
HiScore 3D II	12-E / VooDoo II	a.Ä. L	
Magic Premium	4-SG / RIVA 128	369,-	369,-
Crystal DVD	4-E / SIS 6326	229,-	

Diverse	MB / Chip	PCI	AGP
VGA Trio	2-E / Trio 64V2/DX	69,-	
VGA 3DX	4-E / Virge/DX	99,-	
Voodoo 3Dfx	4-E / VooDoo	199,-	
C.Labs 3D Blaster	8-E / VooDoo II	549,- L	
C.Labs 3D Blaster	12-E / VooDoo II	679,- L	
DESPERADO 3D	4-RD / Cirrus LR		109,-
ASUS V3000	4-SG / RIVA 128		279,-
ASUS V264GT3 / TV	4-SG / 3D Rage II		299,-
Quantum3D Obs.2	16-E / VooDoo II	a.A. L	

MONITORE

BELINEA		Größe	DM
104010	MPR II	14" (34cm)	319,-
105035	MPR II	15" (35cm)	369,-
105045	TCO 95	15" (35cm)	419,-
105076+Lautspr.	TCO 95	15" (35cm)	459,-
107020	TCO 95	17" (40cm)	689,-
107015	TCO 95	17" (41cm)	759,-
105586+Lautspr.	TCO 95	17" (39cm)	779,-
107060+Sounds.	TCO 95	17" (39cm)	779,- L
107040	TCO 95	17" (39,6cm)	839,-
107035	TCO 95	17" (41cm)	919,-
105596+Lautspr.	TCO 95	17" (39cm)	959,-
107065+Sounds.	TCO 95	17" (39cm)	959,- L
107050	TCO 95	17" (40,5cm)	959,-
106090	TCO 95	19" (45cm)	1.279,-

BELINEA 107020

17" Monitor
TCO 95
BlackMatrix
689,-

EIZO		Größe	DM
F35	TCO 95	15" (39cm)	849,-
F56	TCO 95	17" (45cm)	1.529,-
T57S	TCO 95	17" (45cm)	1.899,-
F67	TCO 95	19" (50cm)	2.099,-
T68	TCO 95	19" (50cm)	2.299,-

IIYAMA		Größe	DM
MF-8515G	MPR II	15" (39cm)	629,-
MF-8617T	TCO 95	17" (43cm)	1.099,-
MT-9017T	TCO 95	17" (43cm)	1.199,-
S901GT	TCO 95	19" (48cm)	1.749,-
S101GT	TCO 95	21" (53cm)	2.399,-
A101GT	TCO 95	21" (53cm)	2.499,-
S102GT	TCO 95	21" (53cm)	2.549,-
A102GT	TCO 95	21" (53cm)	2.599,-

CPUs

AMD K6

	normal	"boxed"
200 MHz	179,-	199,-
233 MHz	199,-	219,-
266 MHz	399,-	419,-

IBM / Cyrix M2

	normal	"boxed"
200+	139,-	159,-
233+	169,-	189,-
266+	319,-	339,-

"boxed": Von uns verpackte CPU mit passendem Hightech-Lüfter und Wärmeleitpaste.

INTEL Pentium® MMX™

	normal	"in-a-box"
200 MHz	219,- L	239,-
233 MHz	299,- L	319,-

intel® Celeron™ auf Anfrage lieferbar.

INTEL Pentium® II

	normal	"in-a-box"
233 MHz	439,- L	469,-
266 MHz	559,- L	589,-
300 MHz	819,- L	849,-
333 MHz	1.089,- L	1.119,-
350 MHz	1.369,- L	1.399,-
400 MHz	1.819,- L	1.849,-

Lüfter für Pentium® II	29,-
Wärmeleitpaste für CPUs	5,-

"in-a-box": Original verpackte intel Pentium®-CPU mit Hightech-Lüfter und Echtheitszertifikat.

Wir sind autorisierter intel-Prozessor-Integrator.

Alle CPU-Preise sind Tagespreise!

RAM

SIMM	30-Pin mit Parity	DM
1 MB	60/70 ns	12,-
4 MB	60/70 ns	24,-
Adapter SIMM auf PS/2 Steckplatz, tief		9,-

PS/2	72-Pin ohne Parity	FASTPAGE	EDO
8 MB	60 ns	29,-	27,-
16 MB	60 ns	49,-	46,-
32 MB	60 ns	104,-	89,-
64 MB	60 ns		239,-

DIMM	168-Pin (SD-RAM)	PC-100	PC-66
16 MB	10 ns		64,-
32 MB	8/10 ns	159,-	99,-
64 MB	8/10 ns	329,-	219,-
128 MB	8/10 ns	699,-	419,-

RAM-Preise sind Tagespreise!
NUR MARKENWARE! KEINE TOPLESS!

PC-66 SD-RAM ist geeignet für Mainboards mit bis zu 66 MHz Bustakt, PC-100 für Boards mit bis zu 100 MHz. Wenn Sie weitere Fragen haben, rufen Sie uns einfach an.

SD-RAM 32 MB

168 Pin, 10 ns
PC-66
99,-

MAINBOARDs

ASUS	Chip	ATX	AT
SP97V	SIS	189,-	169,-
TXP4	TX	239,-	219,-
TX97-E	TX	259,-	239,-
P55T2P4S+2940UW	HX		499,-
P2L97	PII-LX	309,-	319,-
P2L97S+2940UW	PII-LX	509,-	
P2L97DS+2940UW	PII-LX DUAL	819,-	
P2B98	PII-BX	429,-	
P2B98S+2940U2W	PII-BX	699,- L	
P2B98DS+2940UW	PII-BX DUAL	a.Ä. L	

ASUS SP97V

Abbildung: AT-Version
AT-Version
169,-
ATX-Version 189,-

GIGABYTE	Chip	ATX	AT
586S2	SIS	169,-	159,-
586SG	SIS	179,-	169,-
586TX/3	TX	209,-	199,-
686LX	PII-LX	269,-	259,-
686LX3	PII-LX	239,-	
686LX4	PII-LX	249,-	
686LX II	PII-LX DUAL	359,-	
686SLX+2940UW	PII-LX	429,-	
686DLX+2940UW	PII-LX DUAL	539,-	
686BX	PII-BX	329,-	

TYAN	Chip	ATX	AT
Trinity	VIA	259,-	
Tomcat IV	HX		299,-
Tomcat IV	HX DUAL		399,-
Turbo TX	TX	209,-	209,-
Cub	PII-EX	289,- L	
Tiger	PII-LX	349,-	
Tiger	PII-LX DUAL	579,-	
Thunder+3940UW	PII-LX DUAL	819,-	
Tsunami	PII-BX	429,- L	
Tiger100	PII-BX DUAL	669,- L	

IWILL	Chip	ATX	AT
P55XB2	TX		199,-
P55XU+2940U	TX	299,-	299,-
P55XUW+2940UW	TX	399,-	399,-
PIILD	PII-LX	279,-	
PIILS+2940UW	PII-LX	549,-	
BD100	PII-BX	a.A. L	
BS100+2940UW	PII-BX	a.A. L	
DBS100+2940UW	PII-BX DUAL	a.A. L	
DBL100+2940U2W	PII-BX DUAL	a.A. L	

IWILL P55XUW

Abbildung: ATX-Version
UW-SCSI-Contr. OnBoard
AT oder ATX
399,-

Das IWILL P55XUW erhielt im SCSI Sonderheft der PC Direkt die Auszeichnung
Preis / Leistung : sehr gut

IWILL P55XU + U-SCSI
AT oder ATX
299,-

A-TREND	Chip	ATX	AT
ATC-5020+	TX	179,-	

Zubehör	DM
TAG-RAM-Modul	29,-
Anschluß-Kit (ULTRA) SCSI (HD oder 25)	29,-
Anschluß-Kit (ULTRA) WIDE SCSI	49,-
ASUS oder IWILL USB-MIR Connector für TX	19,-
Spezial Lüfter für ASUS TX97 und GigaByte 586 TX/3	19,-

TASTATUREN

Home	DIN / PS/2	24,- / 29,-
Cherry G83-6105	DIN o. PS/2	44,-
Cherry G81-3000	DIN o. PS/2	69,-
Cherry G80-3000	DIN o. PS/2	109,-
Cherry G81-3504	USB	199,-
Cherry G81-3800 Infrarot	PS/2	229,-
Cherry G80-5000	DIN o. PS/2	229,-
Microsoft Natural Keyboard	DIN u. PS/2	129,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

BESTELLT – AM NÄCHSTEN TAG

Bestellungen bis 15.00 Uhr (außer externe Systeme) sind durch Zustellung über TRANS-O-FLEX-EXPRESS (gegen Aufpreis) am nächsten Tag bei Ihnen.

ERLÄSSIG + BIS 21.00 UHR-





Auf der CeBIT 1998 kam es heraus: die Leser der „PC Direkt“ haben uns wieder unter die Anbieter-TOP-10 gewählt. Wir sind der viertbeliebteste Anbieter überhaupt. Unter den Versandhäusern für PC-Komponenten und PC-Zubehör sind wir sogar die Nummer Eins.

PREISE OHNE WENN UND ABER

Von uns hören Sie keine Ausreden. Die in dieser Anzeige veröffentlichten Preise gelten – auch wenn die Ware knapp wird oder der Dollar steigt (Ausnahme: RAM und CPUs). Nennen Sie unseren Mitarbeitern bei einer Bestellung nur Titel und Ausgabe der Ihnen vorliegenden Zeitschrift.

EXTERNE SYSTEME

Bei allen SCSI- und IDE-Laufwerken, die einen externen Betrieb ermöglichen, geben wir den Preis für ein komplettes System an (siehe Spalte „extern“). Auf Wunsch liefern wir auch frei konfigurierbare externe Systeme, z.B. mit mehreren Laufwerken in einem SCSI-Gehäuse.

STORAGE-IN-THE-BOX

Mit unserem „storage-in-the-box“-System wird der Einbau von Massenspeichern zum Kinderspiel. Für nur DM 20,- Aufpreis (UW-SCSI DM 40,-) liefern wir ein internes SCSI- oder IDE-Laufwerk komplett mit allen Einbaumaterialien, Kabeln, Software, Schrauben und einer Einbauanleitung.

AUSGELIEFERT!**

**sofern ab Lager lieferbar



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70

PREISWERT + SCHNELL + ZUV

www.alternate.de

Bestellannahme
Montag-Freitag 9-21 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

Abholung
Montag-Freitag 10-18 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

Bestelladresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

24h-Mailbox
(ISDN + analog)
06403-92490

SOUNDKARTEN

SOUNDBLASTER	DM
16 PnP	79,-
AWE64 WEB PnP Value	149,-
AWE64 WEB PnP Gold	299,-
SB PRO komp. PnP	39,-

AWE64 WEB
Plug'n'Play Value-Edition
149,-

TERRATEC	DM
Base 1	79,-
Base 64	149,-
XLerate	189,-
Maestro 32 light	259,-
Maestro 32 Kit	329,-
Audiosystem EWS64 S	339,-
Audiosystem EWS64 L	599,-
Audiosystem EWS64 XL	879,-
Radiokarte mit RDS	89,-
SmartWord'97	59,-
SmartWord Nat. Speaking	259,-

GUILLEMOT	DM
Maxi Sound 64 Dyn. 3D	219,-
Maxi Sound 64 2 PnP	299,-
Maxi Sound 64 Home Pro	499,-

Zubehör	DM
Soundboxen aktiv, Paar 2 x 40 Watt	29,-
Soundboxen aktiv, Paar 2 x 120 Watt	59,-
Subwoofer aktiv, 220 Watt	99,-
Subwoofersystem aktiv, 300 Watt	129,-
Yamaha YST-MSW5 Subwoofer	139,-
Yamaha YST-MS25 Subwoofersystem	179,-

PCI-SOUNDKARTE
SHUTTLE HOT-255 mit Ensoniq-Chip
99,-

TV-KARTEN

HAUPPAUGE	DM
WinTV Primio	189,-
WinTV PCI	239,-
WinTV Radio	279,-
WinTV Cam	449,-
WinTV CinemaPro	619,-

JOYSTICKs & CO.

Joystick	DM
Logitech WingMan Extreme	79,-
ThrustMaster Top Gun	79,-
ThrustMaster X-Fighter	99,-
ThrustMaster Rage 3D	109,-
MS Precision 3D Pro	109,-
MS Force Feedback	249,-

GamePad	DM
Gravis GamePad Pro	49,-
Microsoft Sidewinder	59,-

Lenkräder	DM
ThrustMaster Formula T2 inkl. Pedale	199,-
ThrustMaster Formula T3	249,-

MÄUSE & CO.

Modell	Typ	DM
Standard-Maus "Home"	seriell	14,-
Logitech Pilot Maus OEM	ser. o. PS/2	24,-
Logitech Pilot Maus	ser. o. PS/2	44,-
Logitech MouseMan Plus	ser. u. PS/2	89,-
Logitech MouseMan Cordless Pro	ser. u. PS/2	99,-
Logitech TrackMan Marble	ser. u. PS/2	129,-
MS IntelliMouse	ser. u. PS/2	89,-
Mouse-PAD		4,-

* inkl. 1 Medium

DRUCKER

FUJITSU	Typ	DM
PrintPartner 10 inkl. 18 MB RAM	Laser	999,-
Toner für PrintPartner (2er Pack)		199,-

FUJITSU PrintPartner 10
PCL5e, bis zu 10 Seiten/Min.,
1200 dpi
18 MB RAM
999,-

EPSON	Typ	DM
Stylus Color 300	Tinte	239,-
Stylus Color 400	Tinte	309,-
Stylus Color 600	Tinte	449,-
Stylus Color 800	Tinte	639,-
Stylus Photo 700	Tinte	579,- L
Stylus Photo 850	Tinte	769,- L
Stylus Photo EX DIN A3	Tinte	969,- L
Stylus Color 1520	Tinte	1.579,-

HP	Typ	DM
Deskjet 400 C	Tinte	249,-
Deskjet 670 C	Tinte	369,-
Deskjet 690 C+	Tinte	459,-
Deskjet 720 C	Tinte	599,-
Deskjet 890 C	Tinte	659,-
Deskjet 1100 C DIN A3	Tinte	849,-
Laserjet 6L	Laser	779,-

! Weiteres Druckerzubehör (Toner, Tintenpatronen und Spezialpapier) lieferbar. Weitere Infos gibt es am Bestelltelefon und natürlich im Internet (www.alternate.de).

SCANNER

MICROTEK	Anschluß	DM
Phantom 330EPP	Parallel	229,-
ScanMaker 330	SCSI	309,-
ScanMaker 630	SCSI	479,-

MUSTEK	Anschluß	DM
ScanExpress 6000P	Parallel	149,-
ScanExpress 12000P	Parallel	229,-
ScanExpress 12000SP	SCSI	319,-

Alle angebotenen Scanner inkl. Software und Anschlußkabel
Alle SCSI-Scanner inkl. SCSI-Controllerkarte

PC-GEHÄUSE

"HOME-LINE"	ATX	AT
Desktop	129,-	
Mini-Tower		69,-
Midi-Tower	129,-	
Big-Tower	149,-	109,-
"PROFI-LINE"	**ATX**	**AT**
Midi-Tower	169,-	149,-
Big-Tower	219,-	199,-

! KEINE FERTIGUNG VON PC-SYSTEMEN !

Alle PC-Gehäuse haben das vorgeschriebene CE-Zeichen!

ALTERNATE GARANTIERT!

„HOME-LINE" „PROFI-LINE"

NETZWERK

3COM	Typ	normal	"boxed"
3C900 Combo	PCI	169,-	189,-
3C905 TX 100 Mbit/s	PCI	149,-	
3C589 Combo	PCMCIA	339,-	359,-
NE2000 komp.	**Typ**	**normal**	**"boxed"**
NetCard Combo	ISA o. PCI	39,-	59,-
NetCard 100 Mbit/s	PCI	69,-	
NetCard Combo	PCMCIA	119,-	139,-

INTEL EtherExpress	Typ	DM
100+Pro TX	PCI	149,-

HUBs	10 Mbit/s	100 Mbit/s
5-Port	89,-	499,-
8-Port	129,-	699,-

Netzwerkzubehör (Kabel, Stecker, etc.) lieferbar.

! Unser "boxed"-Kit enthält neben der Netzwerkkarte alles, was für den Anschluß erforderlich ist: 10 m BNC-Kabel, Terminator, T-Stück und Adapter.

ISDN / MODEM

ELSA	Typ	DM
MicroLink 33.6TQV	extern	219,-
MicroLink 56K	extern	289,-
MicroLink ISDN/TL V.34	extern	689,-

U.S.ROBOTICS	Typ	DM
Sportster Flash 56K	extern	279,-
Sportster Flash 56K AOL	extern	229,-
Sportster Flash 56K T-Online	extern	229,-
Sportster Message plus 56K	extern	339,-
Sportster Message pro 56K	extern	429,-

U.S.ROBOTICS Sportster Message pro
Modem, Fax und Anrufbeantworter mit 2 MB Speicher
429,-

LASAT	Typ	DM
Safire 560 Voice D 56K	extern	249,-
Unique 1280MI ISDN/Analog	extern	569,-

AVM ISDN	Typ	DM
Fritz!Card	ISA	159,-
Fritz!Card	PCI	269,-
Fritz!Card	PCMCIA	499,-

TELES ISDN	Typ	DM
TELES.S0	ISA	119,-
TELES.S0	PCI	219,-
TELES.S0	PCMCIA	349,-

SOFTWARE

MICROSOFT	Vollversion	Update
Office 97 SBE	899,-	419,-
Office 97	999,-	469,-
Office 97 Professional	1.149,-	649,-
Word 97	639,-	189,-
Excel 97	639,-	229,-
Access 97	639,-	229,-
FrontPage 98	339,-	129,-
Encarta Enzyklopädie 98	169,-	
Windows 95		189,-

Weitere Software auf Anfrage lieferbar.

FLOPPY-LAUFWERKE

1,44 MB Laufwerke	DM
3,5" Panasonic oder Sony	44,-
3,5" TEAC	49,-
Fuji HD-Disketten (formatiert), 10er Pack	5,90
120 MB Laufwerke	**DM**
3,5" (liest u. schreibt auch 1,44 MB)	199,- L
Disketten 1/10 St.	29,- / 27,-

SCSI CONTROLLER

ADAPTEC		single	Kit
ISA	1502	79,-	
ISA	1505		119,-
PCI	2910		219,-
PCI	2940 U	299,- L	459,-
PCI	2940 UW	349,- L	549,-
PCI	2940 U2W		899,-
Extern	358 Parallel -> SCSI		259,-
Extern	1460 PCMCIA		349,-

Kit: original Adaptec inkl. Handbuch, Kabel und Software

SYMBIOS LOGIC		Kit
PCI	8150 S	189,-
PCI	8600 SP U	169,-
PCI	8750 SP U	229,-
PCI	8751 SP UW	289,-
DAWICONTROL		**Kit**
PCI	DC-2974	119,-
PCI	DC-2975U	179,-
ADVANCE		**Kit**
ISA	1543 S	79,-
PCI	2941 U	149,-
PCI	2941 UW	279,-
Extern	359 Parallel -> SCSI	179,-

ADVANCE 2941U
U-SCSI Controller PCI-Version, KIT
149,-

WECHSELPLATTEN

Intern Boxed +20,-

SYQUEST		MB	intern	extern
EZ 230 Kit	Parallel	230		299,-*
SparQ	AT/Par.	1.000	429,-*	429,-*
SyJet Kit	AT/Par.	1.500	629,-*	629,-*
SyJet Kit	SCSI	1.500	629,-*	629,-*

Medien für SYQUEST		MB	ab 1 / 5 St.
SQ230	3,5"	230	29,- / 27,-
SparQ	3,5"	1.000	84,- / 79,-
SyJet	3,5"	1.500	139,- / 129,-

IOMEGA ZIP / JAZ		MB	intern	extern
ZIP	AT/Par.	100	199,-	289,-*
ZIP	SCSI	100	269,-	289,-*
ZIP (inkl. Contr.)	SCSI	100	289,-*	
ZIP+	SCSI u. Par.	100		379,-*
100 MB ZIP Medium 1 / 10 St. à			24,- / 22,-	
JAZ	SCSI	1.000	429,-L	579,-L
JAZ Kit	SCSI	1.000	559,-*	599,-*
JAZ Kit	SCSI	2.000	1.079,-*	1.229,-*
1.000 MB JAZ Medium 1 / 5 St. à			179,- / 169,-	
2.000 MB JAZ Medium 1 / 5 St. à			279,- / 259,-	

NOMAI		MB	intern	extern
Nomai	Parallel	750		499,-*
Nomai	SCSI	750	199,-	449,-*
540 MB Medium 1 / 5 St. à			84,- / 79,-	
750 MB Medium 1 / 5 St. à			79,- / 74,-	

-> kompatibel zu SyQuest 270 <-

NOMAI 750 MB
512 KB Cache
SCSI intern
199,-

LAUFWERKSGEHÄUSE

Modell		(U)SCSI	(U)Wide
CD-ROM CASE	1 x CD-ROM	69,-	
FLEXI LINE	1 x 3.5" o. 5.25"	79,-	129,-
OPTI LINE	1 x 3.5" o. 5.25"	79,-	129,-
ELITE TOWER	2 x 3.5" o. 5.25"	119,-	179,-
ELITE TOWER	4 x 3.5" o. 5.25"	169,-	249,-
ELITE TOWER	8 x 3.5" o. 5.25"	239,-	379,-

Modell		ATAPI
CD-ROM CASE	1 x CD-ROM	119,-
OPTI LINE	1 x 3.5" o. 5.25"	129,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

BESTELLT - AM NÄCHSTEN TAG

Bestellungen bis 15.00 Uhr (außer externe Systeme) sind durch Zustellung über TRANS-O-FLEX-EXPRESS (gegen Aufpreis) am nächsten Tag bei Ihnen.

ERLÄSSIG + BIS 21.00 UHR-

Bestelltelefon
06403-905010
Bestellfax
06403-905020



CD-ROM
Intern Boxed +20,-

Speed	ATAPI	intern	extern
16x	Mitsumi FX 162	109,-	
16x	Toshiba XM 6002B	109,- L	309,- L
20x	Lite On LTN 202A	109,-	309,-
24x	Lite On LTN 242F	119,-	319,-
24x	Mitsumi FX 240	119,-	
24x	Pioneer DR-502 Slot-In	129,-	329,-
24x	Pioneer DR-A01 Slot-In	119,-	319,-
24x	TEAC CD524E	139,-	339,-
24x	Toshiba XM 6102B	139,-	339,-
32x	Lite On LTN 301	129,-	329,-
32x	Mitsumi FX 320	129,-	
32x	TEAC CD532E	159,-	359,-
32x	Toshiba XM 6202B	149,-	349,-
32x	Pioneer DR-544	139,-	339,-
32x	Pioneer DR-504 Slot-In	149,-	349,-
32x	Pioneer DR-A04 Slot-In	169,-	369,-
34x	Asus CD-S340	159,-	359,-

Speed	SCSI	intern	extern
24x	CyberDrive 24XS	169,-	319,-
32x	TEAC 532S	199,-	349,-
32x	Toshiba XM 6201B	199,-	349,-
32x	Pioneer DR-566	199,-	349,-
32x	Pioneer DR-506 Slot-In	199,-	349,-
32x	Pioneer DR-U06 Slot-In	219,-	369,-
32x	Plextor PX32 TSI	269,-	419,-
32x	Plextor PX32 CSI (Caddy)	389,-	539,-

PLEXTOR PX32 TSI
32-fach
U-SCSI intern
269,-

Speed	ATAPI-Wechsler		intern
8x	NEC CDR4400	(4-fach Wechsler)	149,- L
8x	TEAC CD68E	(6-fach Wechsler)	199,-
16x	Nakamichi MJ5.16A	(5-fach Wechsler)	319,-

Speed	SCSI-Wechsler		intern	extern
4x	CD-Changer 54SE	(5-fach)		299,-
16x	Nakamichi MJ5.16S	(5-fach)	399,-	549,-
24x	Pioneer DRM-6324X	(6-fach)		799,-

! Bis zu sechs CD-ROM-Laufwerke in einem Gerät! Durch einen CD-Wechsler können Sie auch mit mehreren CDs komfortabel arbeiten.

DVD
Intern Boxed +20,-

Speed	ATAPI	DM
24x	Philips DRD5200	339,-

MOD
Intern Boxed +20,-

3,5" 230 MB			intern	extern
Olympus	SCSI		499,-*	
Olympus	SCSI u. Par.			499,-*
Disc	128 o. 230 MB	1/10 St.	13,- /	12,-

3,5" 640 MB			intern	extern
Fujitsu MCB3064-28	SCSI		749,-L	899,-L
Fujitsu/Philips Galaxy	SCSI			849,-*
Fujitsu/Philips Galaxy	SCSI u. Par.			899,-*
Disc	540 o. 640 MB	1/10 St.	29,- /	27,-
Disc Limdow	540 o. 640 MB	1/10 St.	49,- /	46,-
Disc für Linsenreinigung				109,-

PHASE-Changer		intern	extern
TEAC 650 MB mit integriertem 8xCD-ROM		199,-	
650 MB Medium	1 / 10 St.	49,- /	46,-

TEAC 650 MB
ATAPI intern
199,-

! Der PHASE-Changer ist das ideale Laufwerk für günstiges und sicheres Speichern großer Datenmengen. Obendrein läßt es sich auch als CD-ROM-Laufwerk verwenden.

CD-RECORDER
Intern Boxed +20,-

Speed	ATAPI	intern
2/8x	Mitsumi CR2801TE	579,-
4/6x	Yamaha CDR401	a.A.

Speed	SCSI	intern	extern
4/6x	Yamaha CDR400T	a.A. L	a.A. L
4/6x	Yamaha CDR400C (Caddy)	a.A. L	a.A. L
4/8x	Panasonic CW7502B	699,-	849,-
4/12x	TEAC CD-R55S	729,-	879,-
4/12x	Plextor PX-R 412C (Caddy)	969,-	1.119,-

CD-RECORDER-KIT
Enthält: Deutsche Einbauanleitung, SCSI-Controller ADVANCE 1543 S (ISA), Software GEAR 4.x MM, int. SCSI-Kabel (5 Abgr.) und int. Audio-Kabel.
79,-

Software	System	DM
NERO 3.x	(WIN, WIN 95, NT)	29,-
WinOnCD todo 4.0	(WIN 95, NT)	39,-
WinOnCD 3.0 (OEM)	(WIN, WIN 95, NT)	69,-
WinOnCD 3.5 (OEM)	(WIN 95, NT)	129,-
GEAR 4.x MM	(WIN 95, NT)	39,-
Easy CD Pro 2.11 + DirCD	(WIN 95, NT)	39,-
Easy CD Creator Deluxe	(WIN 95, NT)	199,-

Zubehör	DM
CD-Recorder PEN (Filzschreiber)	5,-
CD-Caddy	6,90
CD-LABELER-KIT (inkl. SW f. PC+MAC,100 Labels)	69,-
CD-LABELER-KIT (inkl. SW f. PC+MAC, 30 Labels)	59,-
CD-Labels 100 St. (weiß, gold, silber und gemischt) à	29,-
LaBelle CD LabelerKit (SW f. PC+MAC, 50 Labels)	49,-
CD-Labels für LaBelle - Tinte (100 Labels)	39,-
CD-Labels für LaBelle - Laser (100 Labels)	29,-

CD-ROHLINGE mit Box ab	10 St.	50 St.	100 St.
Diverse (silber-blau)	2,69	2,59	2,49
Fuji blank	2,79	2,69	2,59
Fuji	2,99	2,89	2,79
Philips, TDK	3,49	3,39	3,29
Verbatim, Verbatim blank	3,59	3,49	3,39
Kodak, Kodak blank	3,79	3,69	3,59

CD-REWRITABLE
Intern Boxed +20,-

Speed	ATAPI, PARALLEL		intern	extern
2/2/6x	Philips CDD 3610	ATAPI	599,-	
2/2/6x	HP 7200i	ATAPI	779,-	
2/2/6x	HP 7200e	Parallel		949,- L
2/4/6x	Yamaha 4001	ATAPI	799,- L	

Speed	SCSI	intern	extern
2/2/6x	Philips CDD 3600	679,- L	829,- L
2/2/6x	Ricoh MP6200S	679,-	829,-
2/2/6x	Yamaha CDRW2260	a.A. L	a.A. L
2/4/6x	Yamaha CDRW4260	a.A. L	a.A. L
	CDRW-Medium 1/10 St.	34,- /	31,-

PHILIPS CDD 3610
2/2/6x
ATAPI intern
599,-

STREAMER
Intern Boxed +20,-

SCSI DAT-STREAMER			intern	extern
Seagate 4322	2- 4 GB	(max.)	599,-	749,-
Seagate 4326	4-16 GB	(max.)	899,-	1.049,-
DAT-Band	90m	1 / 10 Stück	7,40 /	6,90
DAT-Band	120m	1 / 10 Stück	21,- /	19,-
DAT-Band	125m	1 / 10 Stück	52,- /	49,-
DAT-Reinigungsband				14,90
Seagate ARCADA Backupsoftware (D/W/W95)				99,-

FLOPPY-STREAMER IOMEGA			intern	extern
DITTO	2 GB	(max.)	219,-	319,-
DITTO MAX	7 GB	(max.)	319,-	419,-
DITTO MAX Pro	10 GB	(max.)	619,-	629,-
Travan Band	2 GB	1/10 Stück	34,- /	31,- L
DITTO MAX Band	7 GB	1/10 Stück	62,- /	59,-
DITTO MAX Band	10 GB	1/10 Stück	74,- /	69,-

E-IDE FESTPLATTEN
Intern Boxed +20,-

SEAGATE	MB	ms/Cache/UPM	DM
32122A	2.122	12/ 128/4.500	279,-
52520A	2.520	12/ 128/5.400	289,-
32520A	2.520	12/ 256/5.400	319,-
32532A	2.557	12/ 128/4.500	289,-
33232A	3.232	12/ 128/4.500	329,-
34342A	4.342	12/ 128/4.500	369,-
34520A	4.520	9/ 512/7.200	499,- L
36451A	6.451	9/ 512/5.400	469,-
36531A	6.530	10/ 128/5.400	499,-
36530A	6.530	12/ 128/4.500	599,-
38641A	8.641	10/ 128/5.400	669,-
39140A	9.140	9/ 512/7.200	829,-

FUJITSU	MB	ms/Cache/UPM	DM
MPB3021	2.160	10/ 256/5.400	279,-
MPB3032	3.240	10/ 256/5.400	319,-
MPB3043	4.320	10/ 256/5.400	379,-
MPB3052	5.240	10/ 256/5.400	469,-
MPB3064	6.400	10/ 256/5.400	509,-

FUJITSU 2.1 GB
E-IDE intern
10 / 256 / 5.400
279,-

QUANTUM	MB	ms/Cache/UPM	DM
Bigfoot Cy 5,25"	2.111	12/ 128/3.600	249,-
Bigfoot Cy 5,25"	6.510	12/ 128/3.600	379,-
Bigfoot TX 5,25"	4.018	12/ 128/4.000	349,-
Bigfoot TX 5,25"	6.028	12/ 128/4.000	419,-
Bigfoot TX 5,25"	8.037	12/ 128/4.000	499,-
Bigfoot TX 5,25"	12.100	12/ 128/4.000	729,-
Fireball SE	2.111	9/ 128/5.400	289,-
Fireball SE	3.228	9/ 128/5.400	339,-
Fireball SE	4.310	9/ 128/5.400	389,-
Fireball SE	6.448	9/ 128/5.400	539,-
Fireball SE	8.455	9/ 128/5.400	679,-

IBM	MB	ms/Cache/UPM	DM
DHEA34331	4.330	9/ 472/5.400	419,-
DHEA36480	6.480	9/ 472/5.400	449,-
DHEA38451	8.400	9/ 472/5.400	599,-

IBM 6.4 GB
DHEA 36480
E-IDE intern
449,-

WD	MB	ms/Cache/UPM	DM
WDAC22500	2.500	11/ 256/5.400	309,-
WDAC23200	3.200	11/ 256/5.400	339,-
WDAC24300	4.300	9/ 256/5.400	389,- L
WDAC35100	5.100	11/ 256/5.400	459,-
WDAC36400	6.400	9/ 256/5.400	499,-
WDAC38400	8.400	9/ 256/5.400	779,-

MAXTOR	MB	ms/Cache/UPM	DM
82160D	2.160	10/ 256/5.200	289,-
90288D2	2.880	9/ 256/5.400	319,-
83240D	3.240	10/ 256/5.200	319,- L
84320D	4.320	10/ 256/5.200	349,-
85250D6	5.250	10/ 256/5.200	429,-
90576D4	5.760	9/ 256/5.400	459,-
86480D6	6.400	10/ 256/5.200	479,-
87000D8	7.000	10/ 256/5.200	529,-
88400D8	8.400	10/ 256/5.200	649,-
91152D8	11.500	10/ 256/5.400	879,-

Alle E-IDE Festplatten extern lieferbar. Aufpreis DM 200,-

MICROPOLIS 5.0 GB
E-IDE intern
10 / 256 / 5.200
379,-

! Festplattenzubehör (Wechselrahmen, Terminatoren, Lüfter) lieferbar. Weitere Infos gibt es am Bestelltelefon oder im Internet (www.alternate.de).

U-SCSI FESTPLATTEN
Intern Boxed +20,-

IBM	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
DCAS	2.160	8/ 448/5.400	369,-	519,-
DCAS	4.330	8/ 448/5.400	519,-	669,-
DDRS	4.560	7/ 512/7.200	719,-	869,-
DDRS	9.130	7/ 512/7.200	1.349,-	1.499,-
DCHS	4.550	7/ 512/7.200	799,-	949,-
DCHS	9.100	8/ 512/7.200	1.329,-	1.479,-
DGHS	9.100	6/1.024/7.200	1.819,-	1.969,-

SEAGATE	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
Elite 5.25" SCSI	2.912	10/ 512/ 5.400	199,-	389,-
Hawk	4.550	9/ 512/ 7.200	559,-	709,-
BarracudaXL	4.550	9/ 512/ 7.200	1.029,-	1.179,-
Barracuda	9.100	10/ 512/ 7.200	1.569,- L	1.719,- L
Barracuda	9.170	10/ 512/ 7.200	1.679,-	1.829,-
Cheetah	4.550	8/ 512/10.000	1.129,-	1.279,-
Cheetah	9.100	8/ 512/10.000	1.849,-	1.999,-

SEAGATE 2.9 GB
Elite 5.25", SCSI
10 / 512 / 5.400
199,-

QUANTUM	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
Fireball SE	2.111	9/ 512/5.400	369,-	519,-
Fireball SE	3.228	9/ 512/5.400	429,-	579,-
Fireball SE	4.310	9/ 512/5.400	509,-	659,-
Fireball SE	6.448	9/ 512/5.400	739,-	889,-
Fireball SE	8.455	9/ 512/5.400	949,-	1.099,-
Atlas II	4.550	8/ 512/7.200	799,-	949,-
Atlas II	9.100	8/1.024/7.200	1.569,-	1.719,-
Viking II	4.550	8/ 512/7.200	a.A. L	a.A. L
Viking II	9.100	8/ 512/7.200	a.A. L	a.A. L

FUJITSU	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
2949SY	9.100	9/ 512/7.200	999,-	1.149,-

MICROPOLIS	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
4743	4.300	10/ 512/5.400	399,-	549,-
4341	4.100	8/ 512/7.200	499,-	649,-
4343	4.300	8/ 512/7.200	529,-	679,-
4345	4.550	8/ 512/7.200	549,- L	699,- L
4345 AV	4.550	8/2.048/7.200	799,-	949,-
3391	9.100	8/ 512/7.200	999,-	1.149,-
3391 AV	9.100	8/2.048/7.200	1.299,-	1.449,-

MICROPOLIS
Abb. 4345
4.3 GB U 399,-
10 ms, 5.400 UPM
4.5 GB U o. UW 549,-
9.1 GB U o. UW 999,-
7,9 ms, 7.200 UPM

UW-SCSI FESTPLATTEN
Intern Boxed +40,-

SEAGATE	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
Hawk	4.550	9/ 512/ 7.200	679,-	929,-
BarracudaXL	4.550	9/ 512/ 7.200	1.089,-	1.339,-
Barracuda	9.100	10/ 512/ 7.200	1.619,-	1.869,-
Barracuda	9.170	10/ 512/ 7.200	1.699,-	1.949,-
Cheetah	4.550	8/ 512/10.000	1.249,-	1.499,-
Cheetah	4.550	8/2.048/10.000	1.449,-	1.699,-
Cheetah	9.100	8/ 512/10.000	1.979,-	2.229,-
Cheetah	9.100	8/2.048/10.000	2.199,- L	2.449,- L

IBM	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
DFHS(WIDE)	2.255	8/ 512/ 7.200	399,-	649,-
DCAS	2.160	8/ 448/ 5.400	349,-	599,-
DCAS	4.330	8/ 448/ 5.400	539,-	789,-
DDRS	4.560	7/ 512/ 7.200	729,-	979,-
DDRS	9.130	7/ 512/ 7.200	1.379,-	1.629,-
DCHS	4.550	7/ 512/ 7.200	799,-	1.049,-
DCHS	9.100	8/ 512/ 7.200	1.349,-	1.599,-
DGHS	9.100	6/1.024/ 7.200	1.829,-	2.079,-
DGVS	9.100	6/1.024/10.000	2.099,-	2.349,-

MICROPOLIS	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
4341	4.100	8/ 512/7.200	499,- L	749,- L
4345	4.550	8/ 512/7.200	549,-	799,-
4345 AV	4.550	8/2.048/7.200	699,-	949,-
3391	9.100	8/ 512/7.200	999,-	1.249,-
3391 AV	9.100	8/2.048/7.200	1.299,-	1.549,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

* inkl. 1 Medium

AUSGELIEFERT!**
**sofern ab Lager lieferbar



FÜR HÄNDLER
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70

Die wichtigsten



Formel 1 ´97

Das Topspiel der Rennsaison. Nur für Euch, nur bei uns. Wir freuen uns, Euch diese Demo exklusiv anbieten zu können, packt sie aus und genießt den virtuellen Fahrtwind im anfängerfreundlichen Arkademodus oder in der detailreichen Simulation. Nun könnt ihr den Schumachern mal zeigen, wie man die Kurven richtig nimmt.
CPU: Pentium 200 MHz, Platte: 91,0 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 12x.



Demonstar

Schnörkellosen Arcade-Ballerspaß im Stile von Galaga & Co. zeichnet „Demonstar", das Sequel zu dem Shareware-Hit „Raptor", aus. Unablässig auf Euch einströmende Feindformationen müssen zerstört und wenn möglich auch Power-Ups eingesammelt werden, während Euer Raumschiff vertikal über den Screen düst.
CPU:Pentium 133 MHz, Platte: 12,0 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA , CD-ROM 8x.



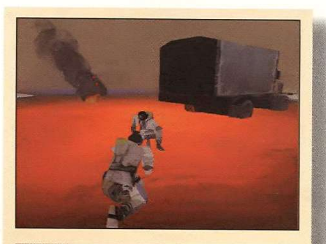
Golf Pro

Für alle Freunde der ruhigsten Sportart neben Schach haben wir diesmal auch etwas dabei. Empires neuester Streich entpuppt sich nicht als einfallslose Adaption des Rasenzeitvertreibs, sondern unterhält Euch mit einer gelungenen Maussteuerung. Der Schwung machts. Wer der neuen Technik etwas gespalten gegenübersteht, sollte reinschauen.
CPU: Pentium 133 MHz, Platte: 6,2 MByte, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 8x.



Shanghai Dyn.

Die ideale Entspannung im stressigen Alltag: Mit der gemütlichen Mahjongg-Variante Shanghai Dynasty können Denksportfans wieder manche Mittagspause sinnvoll ausfüllen. Vor allem die perfektionierte Grafikdarstellung und die allerliebst animierten Spielsteine erfreuen das Auge. Die simplen Shanghai-Spielregeln beglücken auch Anfänger.
CPU: Pentium 100 MHz, Platte: 15,6 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x.



Spec Ops

Sir, Yes, Sir! Die maximale Hardcore-Militärsimulation für volle Metall-Jacken (räusper). Zieht zu zweit los, um als US-Ranger verkleidet Einsätze gegen Terroristen und Fundamentalisten auszuführen. Wegen des extremen Zeitdrucks mindestens so adrenalintreibend wie ein Ego-Shooter.Trotzdem gibt sich Spec Ops taktisch anspruchsvoll.
CPU: Pentium 166 MHz, Platte: 160,0 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 12x



Abe´s Odyssee

Endlich gibt es ein spielbares Demo von Oddworld Inhabitants Titel mit dem Mudoken Abe in der Hauptrolle, der als Held wider Willen sein Volk aus der Sklaverei befreien muß. Innovative Ideen sowie eine liebevolle Grafik machen „Abe's Odyssee" zu einem ganz besonderen Erlebnis, wovon Ihr Euch jetzt selbst überzeugen könnt.
CPU: Pentium 166 MHz, Platte 57,3 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 8x.

Demos der CD



Hexplore

Ein leichtfüßiges Rollenspiel im Stile von „Diablo“, aber mit mehr Story sowie einer vierköpfigen Party. Im Jahre 1000 geht es darum, einem bösartigen Zauberer auf die Schliche zu kommen, indem man sich Level für Level an ihn herantastet. Die Iso-3D-Optik hält sich zwar in Grenzen, aber das Gameplay überzeugt völlig.

CPU: Pentium 100 MHz, Platte: 17,3 MByte, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 6x.



Outwars

Unter der Schirmherrschaft von Microsoft von der Company SingleTrac entwickelt, bekämpft Ihr als Mitglied einer Spezialeinheit in „Outwars“ eine garstige Rasse von Außerirdischen. In jedem Einsatz bekommt Ihr ein anderes Missionsziel vordiktiert und manchmal steht Euch auch ein Teamkamerad zur Seite, dem Ihr Befehle erteilen könnt.

CPU: Pentium 133 MHz, Platte: 41,1 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM: 8x.



Semper Fi

Das Marines-Strategiespiel aus den Waffenfabriken von I-Magics wildem Bill glänzt nicht gerade durch opulente Grafik, sondern bleibt in dieser Hinsicht militärisch-knapp. Das Gameplay hat dagegen mehr zu bieten, macht Euch mit dieser Demo selbst ein Bild davon, wie sich Ledernackeneinsätze aus der Sicht des Generals so machen .

CPU: Pentium 166 MHz, Platte: 24,8 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 8x.



War Wind 2

Ein Echtzeitstrategical mit vier Parteien – daraus ergeben sich interessante Kombinationen, ja sogar punktuelle Kooperationen. Die vier eher kurzen Kampagnen glänzen durch Originalität, doch leider ist die Steuerung zwar in sich logisch, aber für Echtzeit etwas zu kompliziert, weshalb es leicht zu Fehlklicks kommt. Trotzdem ein guter Titel.

CPU: Pentium 133 MHz, Platte 45,1 MByte, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM: 8x.



Liberation Day

Der Konflikt zwischen Terranern und Tauraniern nimmt galaktische Größe an. Waren es im Vorgänger Fallen Haven noch zwei Völker auf einem Planeten, dann haben wir es diesmal mit vier verschiedenen Nationen zu tun, die mit unterschiedlichsten Waffen und Taktiken auf einander losgehen. Feuer frei, Leute, und gute Eroberung allerseits.

CPU: Pentium 166 MHz, Platte: 40,2 MByte, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM: 8x.



J. Jack Rabbit 2

Lang lebe das gute, alte Jump'n'Run-Feeling, das die Fortsetzung des Shareware-Klassikers von Epic Megagames wieder aufleben läßt! „Jazz Jack Rabbit 2“ ist eine vergnügliche Plattformhüpferei, die noch besser, schneller und durchgeknallter ist, als der Vorgänger. Diesmal ist sogar Jazz' Kumpel Spaz mit von der Partie.

CPU: Pentium 133 MHz, Platte: 16,8 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 8x.



Die CD im Überblick

TOP - DEMO
Formula 1 97
PLAY 6/98
DEMOS
VIDEOS
TOOLS
ONLINE
PATCHES
LESER
INFO
ENDE

Auf diesen Seiten erhaltet Ihr den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 6/98

Demos

Demos	Größe
Exklusiv: F1 ´97	91,0 MB*
Demonstar	12,0 MB*
Golf Pro	6,2 MB*
Hexplore	17,3 MB*
Outwars	41,1 MB*
Semper Fi	24,8 MB*
Shanghai Dynasty	15,6 MB*
Spec Ops	160,0 MB*
Abe´s Oddysee	57,3 MB*
War Wind 2	45,1 MB*
Liberation Day (neu)	40,2 MB*
Jazz Jack Rabbit 2	16,8 MB*

* „Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

Patches

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. In diesem Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- 3rd Millenium – Update
- Battlezone – Update
- Deadlock 2 – Update
- Dungeon Keeper – Update
- Hexen 2 – Update
- Lords of Magic – Update
- Perry Rhodan – Update
- Black Dahlia – Patch
- Worms 2 – Patch
- Die by the Sword – Patch
- F 1 – Update/Voodoo 2
- Descent 2 – Update/Voodoo 2

Videos

- **Clonk**

Papier einfach längs der gestrichelten Linie ausschneiden, an den Kanten falzen – und fertig ist das CD-Cover für die Jewelcase. Leere Plastikboxen gibt´s in jeder gutsortierten Musik- oder Elektroabteilung.

Tools

- DirectX 5 – Systemtreiber
- WinZip 6.3 – Packer
- Video f. Win. – Video-Player
- Diverse Virenscanner:
- – F/WIN – DOS
- – McAffee WIN95
- – McAffee WIN 3.x
- – McAffee WEB
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex-Workshop 32 – Editor
- Glide 2.43 (3Dfx Treiber)

Online

- CompuServe – Provider
- WinCim – Zubehör
- T-Online – Provider

Info

Habt Ihr mit der *POWER-PLAY-CD* irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diesen Button weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch notfalls wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen, aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

POWER PLAY

Die CD zur Ausgabe 6/98

- Exklusiv: F1 '97
- Jazz Jack Rabbit 2
- Golf Pro
- Hexplore
- Outwars
- Semper Fi
- Shanghai Dynasty
- Spec Ops
- Abe´s Oddysee
- War Wind 2
- Liberation Day (neu)

POWER PLAY CD 6/98

[demos]

- Exklusiv: F1 ´97
- Demonstar
- Golf Pro
- Hexplore
- Outwars
- Semper Fi
- Shanghai Dynasty
- Spec Ops
- Abe´s Oddysee
- War Wind 2
- Liberation Day (neu)
- Jazz Jack Rabbit 2

[updates]

- 3rd Millenium
- Battlezone
- Deadlock 2
- Dungeon Keeper
- Hexen 2
- Lords of Magic
- Perry Rhodan
- Black Dahlia
- Worms 2
- Die by the Sword
- F1
- Descent 2
- Wing Commander Prophecy

[tools]

- DirectX 5 - Systemtreiber
- WinZip 6.3 - Packer (neu)
- Video f. Win. - Video-Player
- Diverse Virenscanner:
- - McAffee Win95
- - McAffee Win 3.x
- - McAffee DOS
- - McAffee WEB
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex Workshop 32
- Glide 2.43 (3Dfx Treiber)

[Videos]

- Clonk

[online]

- CompuServe - Provider
- WinCim - Provider
- T-Online - Provider

POWER PLAY CD 6/98



Neben vielen interessanten Demos haben wir diesmal eine Exklusiv-Demo von Psygnosis Formel1 97 für Euch. Außerdem möchten wir Euch nochmals darauf hinweisen, daß wir aus technischen Gründen seit der vorigen Ausgabe eine neue Menü-Programmdatei haben. Das ist für WIN-3.x-Benutzer und alle, die den Autostart abgeschaltet haben interessant. Sie heißt: MENUE.EXE! Also nicht mehr nach der POWER.EXE suchen... Viel Spaß, Euer Tom





Zum Entpacken der Demo einfach auf den jeweiligen Namen klicken



Kino per Einfach-Klick auf den gewünschten Titel

Installation

Die Bedienung unseres CD-Menüs ist denkbar einfach! Zum Wechseln der Seite oder zur Installation einer Demo/eines Tools genügt ein einfacher Mausklick auf den entsprechenden Button. Ist es notwendig ein Programm auf die Festplatte zu kopieren, wird durch den Klick darauf der Windows-Explorer gestartet. Hier kann es zu Störungen kommen, wenn Ihr Windows in einem „exotischen" Verzeichnis oder nicht auf Laufwerk „C" installiert habt. Erkannt werden die Verzeichnisse: WINDOWS, WIN und WIN95. Die CD selbst läuft zwar auf allen Rechnern, die mindestens ein Quad-Speed-CD-ROM (erhebliche Ladezeiten!) haben, aber für die meisten Demos wird laut Hersteller mindestens ein Pentium mit 90 MHz, 16 MB RAM, einer 2-MByte-SVGA-Karte und einem 8-fach-CD-ROM benötigt. Besser wäre ein Pentium 133 mit 32 MB RAM, einer 4-MByte-SVGA-Karte und einem 12fach-CD-ROM. Außerdem verlangen bereits gut 50% aller Spiele-Demos nach einer 3Dfx-Karte! Das Menü selbst hat eine Farbtiefe von 24 bit und eine standardmäßige Auflösung von 800 x 600. Wird es mit weniger als 65 000 Farben (16 bit) gestartet, läuft es technisch zwar einwandfrei, aber die Farbdarstellung ist dann sehr grob und verfälscht. Das Menü kann in allen Auflösungen ab 800 x 600 genutzt werden. Die CD an sich ist ohne Installation lauffähig. Die meisten Demos müssen jedoch installiert werden. Da so gut wie alle Applikationen der CD für Win95 ausgelegt sind, müssen für die Installation alle anderen Anwendungen – also auch das Menü – beendet werden. Ist das nötig, erfolgt es automatisch, d.h., es ist keine Fehlfunktion, wenn das Menü nach dem Aufruf einer Demo oder eines Tools „verschwunden" ist! Unter Win95 erfolgt nach Einlegen der CD der Autostart. Die Ladezeiten der Seiten sind so kurz wie möglich gehalten, hängen aber stark von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks ab (bei 12-fach unter 3 Sekunden).



E-Mail gefällig? Erstmal online gehen... Provider-Installation direkt aus dem Menü.



Mausgesteuerte Werkzeugkiste – Nützliches und Hilfreiches

Ab sofort lieferbar:

Dimension™ XPS R350 mit 350 MHz Intel Pentium® II Prozessor, Intel® 440BX AGPset, 64 MB SDRAM, 6,4 GB EIDE Festplatte und 17" Monitor

GET THE POWER – NOW!

…l. MwSt. nur DM **3.995,–**

(3.444,– zzgl. MwSt.)

DIREKT BESTELLEN STARTEN SPAREN



Abbildung kann vom Angebot abweichen.

Jetzt mit 400 MHz

Jetzt profitieren – jetzt bestellen:

Per Telefon: Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-14 Uhr

01 80/522 40 50

Aktuelle Top-Angebote im Internet rund um die Uhr

www.dell.de

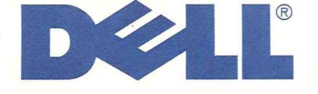
oder T-Online:

***DELL#**

Markenqualität direkt vom Hersteller!

MMX™ intel inside pentium® II PROCESSOR

Bei Dell erhalten Sie schon heute, wovon viele erst morgen träumen! Jetzt können wir Ihnen einen ganz besonderen Technik-Leckerbissen vorstellen: Unsere allerneueste Dimension XPS-Generation mit unglaublichem 350 oder 400 MHz Pentium® II Prozessor und innovativem Intel® 440BX AGPset mit 100 MHz Bussystem. Damit arbeitet die Dell Top-Baureihe so rasend schnell, daß sogar die anspruchsvollsten Anwender staunen werden. Wie bei Dell üblich, vereinen auch unsere neuen Leistungs-Trendsetter wieder ausgesuchte Hard- und Software-Komponenten, wie z.B. eine High End Grafikkarte für erstklassige 2D- und 3D-Performance, mit der Sie die neue PC-Technologie optimal nutzen können. Holen Sie sich jetzt den Mega-Energieschub auf Ihren Schreibtisch – zu bekömmlichen Vorteilspreisen!



www.dell.de

UNSERE TOP-ANGEBOTE

Dimension™ XPS R400

- 400 MHz Intel Pentium® II Prozessor
- Intel® 440BX AGPset
- Minitower-Gehäuse
- 512 KB Cache
- 64 MB SDRAM, erweiterbar auf 384 MB
- 8,4 GB EIDE Ultra DMA/33 Festplatte
- STB Velocity 4 MB AGP Grafikkarte
- Dell 17" TCO-95 Monitor (15,9" V.I.S.)
- 14/32 x Speed EIDE CD-ROM
- Crystal 4236B Audiochip und 4611 Wavetable Chip
- MS Windows 95 vorinstalliert (CD)
- MS Windows 98 Upgrade Gutschein**
- MS Office 97 Small Business Edition (SBE) vorinstalliert (CD)
- MS Internet Explorer vorinstalliert
- T-Online 2.0 vorinstalliert
- McAfee 3.11 vorinstalliert
- MF II-Tastatur, Maus, 3,5" Floppy
- Basis Service Paket

inkl. MwSt. nur DM **4.895,–** (4.220,– zzgl. MwSt.)

monatl. Leasingrate* inkl. MwSt. nur DM 178,– (153,– zzgl. MwSt.)

Dimension™ XPS D300

- 300 MHz Intel Pentium® II Prozessor
- Intel® 440LX AGPset
- Minitower-Gehäuse
- 512 KB Cache
- 64 MB SDRAM, erweiterbar auf 384 MB
- 6,4 GB EIDE Ultra DMA/33 Festplatte
- STB Velocity 4 MB AGP Grafikkarte
- Dell 17" TCO-95 Monitor (15,9" V.I.S.)
- 14/32 x Speed EIDE CD-ROM
- US Robotics Sportster WinModem 56 KBps mit X2-Technologie
- Crystal 4236B Audiochip und 4611 Wavetable Chip, ACS 295 Lautsprecher und Subwoofer
- MS Windows 95 vorinstalliert (CD)
- MS Windows 98 Upgrade Gutschein**
- MS Home Essentials 98 (Word, Works, Money, Encarta, Puzzle Collection) vorinstalliert (CD)
- MS Internet Explorer vorinstalliert
- T-Online 2.0 vorinstalliert
- McAfee 3.11 vorinstalliert
- MF II-Tastatur, Maus, 3,5" Floppy
- Basis Service Paket

inkl. MwSt. nur DM **3.995,–** (3.444,– zzgl. MwSt.)

monatl. Leasingrate* inkl. MwSt. nur DM 156,– (135,– zzgl. MwSt.)

* Unser Leasingangebot gilt für gewerbliche Kunden für eine Laufzeit von 36 Monaten inkl. Elektronikversicherung, zzgl. Versandkosten und vorbehaltlich Prüfung und Annahme. Konditionen für größere Abnahmemengen und weitere Laufzeiten auf Anfrage.
** gegen Versandkostenpauschale

Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen, und MMX™ ist ein Warenzeichen der Intel Corporation.

Einfach abtrennen und ausgefüllt an uns faxen. Oder in einen Briefumschlag stecken und per Post an uns senden: Dell Computer GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen.

InfoFax 06103/97 16 40 PP 1609

☒ **JA,** informieren Sie mich ausführlich und kostenlos zu folgenden Dell Produkten: ☐ per Telefon ☐ per Fax ☐ per Post

☐ Dimension XPS R400 ☐ Dimension XPS R350 ☐ Dimension XPS D300 ☐ Weitere Dimension Angebote
☐ Notebooks ☐ Server ☐ WorkStations ☐ Services

Name Vorname

Firma (bitte nur ausfüllen, wenn Anfrage gewerblich)

Abteilung Funktion

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Telefon Telefax

Bei Anschaffung werde ich die Dell Lösungen einsetzen: ☐ privat ☐ gewerblich
Anzahl der Mitarbeiter: ☐ < 200 ☐ 200–1000 ☐ > 1000

Monzastr. 4, D-63225 Langen
Tel. 01 80/5 22 40 50
Fax 0 61 03/97 16 40
T-Online: *Dell#, Internet: www.dell.de

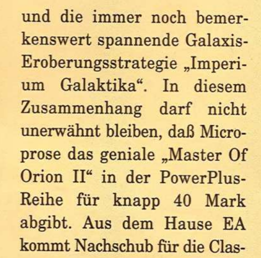
Hettenkofergasse 13, A-1160 Wien
Tel. 01/491 04, Fax 01/ 491 04 80
Internet: www.dell.co.at
Dimension Systeme in Österreich nicht erhältlich.

Route de l'Aéroport 29 C.P. 216
CH–1215 Genève 15
Tel. 0 22/799-01 01, Fax 0 22/799-01 90
Internet: www.dell.com/ch

Alle Preise verstehen sich in DM inkl. gesetzlicher MwSt. und zzgl. Versandkosten. Der Versand der MS Windows 98 Software erfolgt gegen eine Versandkostenpauschale. Angebote sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig, solange Vorrat reicht. Handbuch/Dokumentation von Microsoft Software erhalten Sie in der Online-Version. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

Budgetspiele

Cheap Fun



Spielspaß muß nicht teuer sein. Wer sich nicht schon immer sämtliche allerneuesten Teil besorgt, kann extreme Schnäppchen machen. Vorausgesetzt, er bringt die Geduld auf, bis zur Veröffentlichung des Klassikers in einer Budgetreihe zu warten. Aber auch zur Vervollständigung der eigenen Spielebibliothek mit wichtigen Titeln eignen sich solche Gelegenheiten. Was gab es da in letzter Zeit Neues? GT bringt seine Replay-Serie in Schwung. Zu den Bonbons, die in der Regel für schlappe 30 Mark über die Ladentheke rutschen, zählen hier das nicht totzukriegende Echtzeithektikspiel „Z“ (mit Expansion Pack), „SPQR“, „Puzzle Bobble“, „Nine – the last resort“, und die immer noch bemerkenswert spannende Galaxis-Eroberungsstrategie „Imperium Galaktika“. In diesem Zusammenhang darf nicht unerwähnt bleiben, daß Microprose das geniale „Master Of Orion II“ in der PowerPlus-Reihe für knapp 40 Mark abgibt. Aus dem Hause EA kommt Nachschub für die Classic Serie. Für schmales Geld erhalten wir KKND, Longbow, ATF, USNF 97, Wing Commander 4, Privateer II und Syndicate Wars. Da sollte doch für jeden Geschmack etwas dabei sein. Eidos hält mit seiner Premier Collection dagegen und bietet Akte Europa, Links LS, Orion Burger und den Tomb Raider – Diectors Cut zum kundenfreundlichen Preis. Auch das kultige Interstate ‘76 ist in Bomicos Softprice-Reihe für knappe 40 Mäuse zu erstehen, genauso wie Holiday Island, Shanghai, EF 2000, Die Fugger II, Dark Reign, Warcraft II, Hexen II und Titanic. Kostenbewußten Ballspielern stehen zwei Sondereditionen ins Haus. Software 2000 hat die komplette Bundesligamanager-Serie – in den Geschmacksrichtungen Classic,



Professional, Hattrick und 97 – auf eine CD gebannt und verkauft diese zusammen mit einem dicken Handbuch für gerade mal 69 Mark. Dieser Preis wird von Empire Interactive noch unterboten, die ihre Silberkugel-Klassiker „The Web“ und „Timeshock“ als „Flipper-Mania“ für nicht ganz 60 Mark unters Volk bringen. Na dann, viel Spaß! *fe/sf*

Der Planer

Wirtschaftswunder

Der Inbegriff einer trockenen deutschen Wirtschaftssimulation ist anscheinend nicht totzukriegen. Nicht genug damit, daß Greenwood neue Patches anbietet, die kleinere Probleme im Spiel beseitigen helfen. Die Speditionssaga hat inzwischen auch ihren Weg in den Ausbildungssektor geschafft. In den neuen Bundesländern werden damit bereits Speditionskaufleute aus- und weitergebildet, und auch eine französische Universität in Clemont-Ferrand nutzt das Programm zu Vorlesungszwecken in Wirtschaftskursen. Weil es so typisch deutsch ist? *fe*

Windows-News

Redmond zieht nach

Microsoft kündigt DirectX 6.0 an – für Juli 1998. Diese Version wird sich vor allem auf Verbesserungen im Grafikbereich beziehen, DirectMusic wird erst in einer Nachfolgeversion 6.x verfügbar sein. Durch den 6.0-Release soll der Vorsprung der OpenGL-Technologie eingeholt werden. Wir sind gespannt, wie die Dinge sich weiter entwickeln, zumal SiliconGraphics und die Vereinigung der OpenGL-Entwickler eine neue Version 1.2 für Herbst dieses Jahres angekündigt haben. Windows 98 wird laut Microsoft sowohl in den USA als auch in Deutschland am 25.Juni erscheinen. Die Upgradeversion von 3.11 oder 95 wird knapp 200 Mark, die Vollversion für Neueinsteiger um die 400 Mark kosten. Das ist deutlich mehr als das Konkurrenzprodukt MacOS 8.0, was uns Spielern aber mit Sicherheit auch nicht mehr hilft als das kostenlose Linux. *fe*

Digital Integration

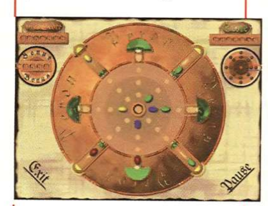
Nachrüstungsbeschluß

Die Flugsimulationen F-16, Apache Longbow und Hind aus den Hangars von DigInt sind ja im Dreierpack und mit 3Dfx-Unterstützung als „Front Line Fighters“ erschienen. Stolze Besitzer einer „konventionellen“ F-16 können sich den 3Dfx-Patch von der Website www.digint.co.uk ‘runterziehen. Guten Flug. *fe*

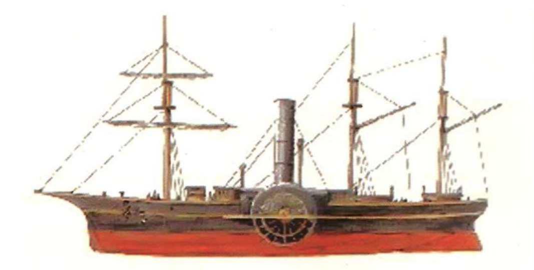
Gerhirnakrobatik

Peron

Greenwood betätigt sich inzwischen nicht mehr nur als Zweit- und Drittvermarkter von abgelegten Spielehits, „Der Planer Gold“ geht dem-



nächst mit dutzenden neuer Missionen in die Läden, sondern auch als Veröffentlicher recht brauchbarer Neutitel, wie man am Beispiel Metalizer unlängst schon sehen konnte. Der nächste Schritt zielt in Richtung Tüftelspiel. Peron läßt Euch bunte Kugeln und graue Gehirnwindungen verschieben, und zwar ab Juni. *fe*



Öfter mal was Neues

Treasure Hunter

Eins muß man Cryo lassen: Kaum eines ihrer Spiele gleicht dem anderen! Zum Jahresende hin wird man beispielsweise dem teutonischen Wintermatsch entfliehen können, indem man sich mit den Franzosen auf Tauchfahrt begibt: Fünf versunkene Schiffswracks wurden in allen Einzelheiten 3D-modelliert und natürlich mit märchenhaften Schätzen gespickt. Und damit der hoffnungsvolle Wasser-Indy nicht gleich beim ersten Versuch untergeht, werden etliche interaktive Dokumentationen zu wichtigen Themen wie Tiefseetauchen, Haie, Piraten und dergleichen mitgeliefert. Treasure Hunter ist also nicht nur Adventure beziehungsweise Simulation, sondern zur Hälfte auch ein Education-Programm. *jn*

Wenn das mal nicht Treasure Island ist!

Treasure Hunter
Genre: **Mixtur**
Hersteller: **Cryo**
Erscheinen geplant: **Ende '98**
Internet: www.cryo-interactive.com

Gute Reise

„MDK"-Team zu neuen Ufern

Das Entwicklungsteam von „MDK", namentlich und in erster Linie Nick Bruty, Andy Astor und Bob Stevenson, hat mit den Planet Moon Studios eine neue Softwarefirma gegründet. Die Studios arbeiten mit Interplay zusammen; ihr erstes Projekt ist ein Game mit dem Arbeitstitel „Giants". Auf der diesjährigen E3 in Atlanta werden wir die Jungs vom Planetenmond aber kräftig ausquetschen...*jn*

Abrakadabra

Duel: The Mage Wars



Das Covermotiv von Duel

Bei Mythos („X-COM") werden keine Aliens mehr gejagt, stattdessen strickt man dort in Zusammenarbeit mit Virgin an einem Game, das von ihnen in die Schublade „Fantasy Combat Strategy" eingeordnet wird – was immer das sein mag. Nun, jedenfalls verschlägt es den Spieler hier in ein verzaubertes Reich voller Magie und Magier, die sich untereinander bekriegen. Keine Frage, daß man sich dabei letzten Endes als Ober-Spellcaster durchsetzen soll und muß. Und sobald mehr bekannt wird, werden wir's Euch nicht vorenthalten... *jn*

Duel: The Mage Wars
Genre: **Mixtur**
Hersteller: **Mythos/Virgin**
Erscheinen geplant: **Oktober '98**
Internet: www.vie.com

Kommentar:

Au Backe, mein Zahn!

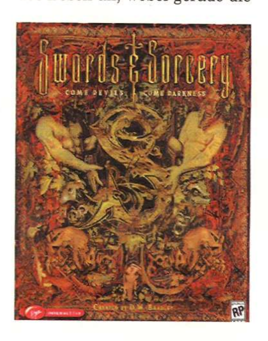
Amis sind eigentlich ganz sympathische Leute: freundlich, flexibel, manchmal vielleicht etwas laut und robust. Aber was diese Burschen so in sich hineinstopfen, davon kriegt man Hirnsausen, ehrlich! Zucker darf drin sein bis zum 150%en Sättigungsgrad, auch Chemie, was die Fabrik nur hergibt – aber wehe, es ist ein Gramm Fett dabei!
Na ja, anläßlich eines Besuches bei I-Magic schweiften wir vom Kaufrausch gepackt etwas ab und holten uns im Supermarkt einen Korb voll mit möglichst widerlichen Nahrungsmitteln. Rechts im Bild sieht man zum Beispiel einen bunt schillernden, besonders abwegig wirkenden „Kuchen". Der freilich schmeckte besser als er aussah; es handelt sich dabei um eine Art Götterspeise mit Sahne. Ekelerregend hingegen die Dosen links im Bild: Wer Root Beer mag, der frißt auch kleine Kinder, da bin ich sicher! Das Töpfchen vorn in der Mitte ist eine Art Schmelzschokolade – man kann alles mögliche hineintauchen und dann essen. Das braune Fläschchen beinhaltet natürlich Erdnußbutter. Gewöhnungsbedürftig, aber gar nicht mal so schlecht. Tja, und an die beigefarbene Packung im Hintergrund haben wir uns bis jetzt noch nicht herangetraut. Das ist nämlich Kakao mit Marshmellows, und vor dem Redaktionsschluß war uns dieses Experiment zu riskant... *jn*

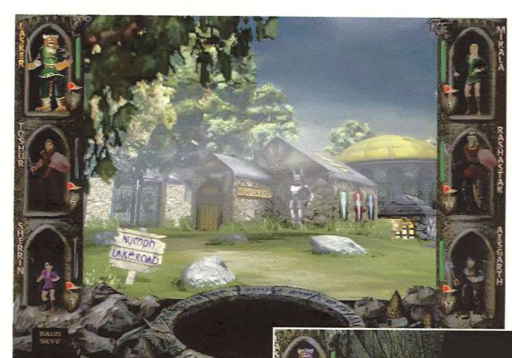


Mit dem Schwerte in der Hand...

Swords & Sorcery

D.W. Bradley, einer der Hauptdesigner der Wizardry-Serie von New World Computing, war in den vergangenen Jahren nicht untätig und strickte für Virgin an einem neuen Rundum-3D-Rollenspiel. Der gänsehäutige Untertitel „Come Devils, Come Darkness“ sagt schon, worum es geht: Der mit einem unaussprechlichen Namen gesegnete Lord of Death ist gerade aufgewacht, seine Kreaturen sind fruchtbar und mehren sich! Ganz im klassischen RPG-Stil tritt man mit sechs selbstgezüchteten Helden gegen die Brut des Bösen an, wobei gerade die





Traumhafte Grafik...

Charaktergenerierung ihren Vater Bradley kaum verleugnen kan – schon bei Wizardry gehörte ja dieser Teil zur Speerspitze des Genres...

Das Game soll dann weitgehend nichtlinear ablaufen, wobei der defaultmäßig aktivierte Echtzeitkampf auch abgeändert werden kann, nämlich über verschiedene Zwischenstufen bis hin zur rein rundenbasierten Auseinandersetzung. Tja, und was die Grafik angeht, so sagen die nebenstehenden Screenshots wohl mehr als tausend Worte; schließlich soll nicht unerwähnt bleiben, daß man auch mit etlichen Multiplayer-Optionen einsteigen darf – im Teammodus, als Einzelheld oder auch gegeneinander. Ja, die Welt ist böse: Erst kommt jahrelang fast nix, und dann schicken alle gleichzeitig ihre Helden in den Ring... *jn*



...und hektische Action!

Swords & Sorcery
Genre: **Rollenspiel**
Hersteller: **Virgin**
Erscheinen geplant: **Oktober '98**
Internet: www.vie.com

Universal

Mankind

Ende April ist ein neues Online-Multiplayergame in die Betaphase gegangen, das wohl selbst „Ultima Online“ übertreffen könnte – zumindest was den Umfang angeht. Mankind ist ein Weltraumabenteuer, in dessen ungeheurem Universum 900 Millionen Planeten (!) um ihre Sonnen kreisen. Nein, das war kein Druckfehler und ist auch gar nicht so unmöglich, wie es scheint; das wissen alle, die jemals in „Frontier“ bzw. „First Encounters“ hineingeschaut haben. Unbegrenzte Spielerzahl und unbegrenztes Gameplay verspricht der Hersteller Vibes, und tatsächlich ist hier fast alles möglich. Man entscheidet sich anfangs für die Mitgliedschaft in einem von zwei rivalisierenden Imperien und kann dann, ähnlich wie bei UO, alle möglichen Laufbahnen einschlagen: Soldat, Händler, Söldner, Pirat... Ja, mit der Zeit soll es sogar möglich sein, einen ganzen Planeten sein Eigen zu nennen und zu verwalten!



Der Kampf um den Planeten ist in vollem Gange

Die ganze Pracht wird (wie im richtigen Leben) in komplettem 3D präsentiert, die Planeten kreisen um ihre Sonnen, erleben Tag und Nacht sowie verschiedene Jahreszeiten. Weil es auf einer höheren Ebene letzten Endes darum geht, daß ein Imperium das andere erobern will, sieht Vibes in dem Programm eine Echtzeitstrategie – aber natürlich weist sie einen starken Action-Schwerpunkt auf. *jn*

Mankind
Genre: **Action-Strategie**
Hersteller: **Vibes**
Erscheinen geplant: **Sommer/Herbst '98**
Internet: www.mankind.net

Des Shooters Wonne

Expendable



Macht die Aliens platt!

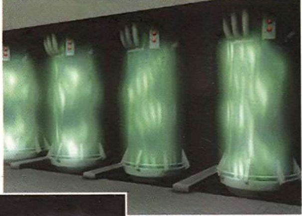
„Incoming“ war erst der Anfang. Rage Software bastelt nämlich an einem weiteren grafisch opulenten Action-Feuerwerk mit dem Titel „Expendable“. Zu Beginn des nächsten Jahres könnt Ihr als Space Marine Aliens auf fremden Planeten mit allerhand martialischen Geräten so richtig einheizen. Außer der Einzelspieler-Ballerei wird das Game darüber hinaus durch Coop-Play via Split-Screen, bei dem Ihr zu Zweit an einem Computer spielen könnt, so wie speziell designte Deathmatch-Level für hitzige Gefechte im lokalen Netzwerk abgerundet. Wie bei „Incoming“ muß allerdings eine 3D-Beschleunigerkarte in Eurem Rechner stecken, damit Ihr überhaupt der Vernichtung außerirdischen Lebens frönen dürft. *cis*

Expendable
Genre
Action
Hersteller
Rage Software
Erscheinen geplant
1. Quartal 1999

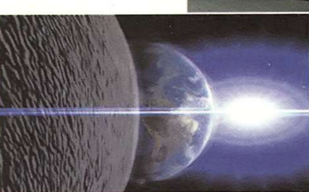
Die Wahrheit ist dort draußen

Abducted

Wir haben es ja immer gewußt, und Immersive Worlds weiß es offennsichtlich auch: Da draußen düsen die Außerirdischen durch die Gegend, und manchmal entführen sie jemanden. Beispielsweise Paul Douglas. Dumm ist bloß, daß Paul sich das nicht gefallen lassen will und nach Antworten sucht – andererseits auch wieder gar nicht dumm, denn dieser Halsstarrigkeit verdanken wir bald ein neues 3D-Adventure, das ähnlich wie „Tomb Raider“ mit einem deutlichen Actionschwerpunkt überzeugen möchte. Und die Optik überzeugt schon jetzt... *jn*



Hm, das sind Hypertripelstrone...



Alles Böse kommt vom Mond!

Abducted
Genre:
Actionadventure
Hersteller:
Immersive Worlds
Erscheinen geplant:
1999
Internet: www.immersiveworlds.com

Neues vom Höhlenhund

Total Annihilation Packs

Cavedog hat weitere Missionpacks für Total Annihilation angekündigt. Gerade ist das Pack „Die Core Offensive“ mit Massen von neuen Einheiten und einem ausgefuchsten Karteneditor erschienen. Der nächste Streich heißt „Battle Tactics“, der neue Missionen und Karten, aber keine neuen Einheiten enthalten wird. Der ständige Strom von neuen Units von der Cavedog-webpage scheint zunächst zu versiegen, nur einzelne „Überraschungen“ sind noch geplant. „Battle Tactics“ ist für Sommer vorgesehen. Im tiefen Winter dagegen erwartet uns eine Neuheit im TA-Universum. Ganz abseits der gewohnten Sci-Fi-Pfade bewegt sich „Total Annihilation: Kingdoms“. Basierend auf der bewährten 3D-Engine und den daraus entstehenden üppigen Karten sowie den animierten Einheiten entführt uns dieses Pack in eine Welt der Ritter und Magier, also ins sagenhafte Märchen-Mittelalter. Mal nicht Ultra-Hi-Tech, sondern bodenständige Zauberei und Schwertkunst. *fe*

Total Annihilation: Battle Tactics & Kingdoms
Hersteller: Cavedog
Genre
Strategie
Erscheinen geplant
3. bzw 4. Quartal 1998

Kooperation

Microsonic

Sega und Microsoft haben eine Software-Kooperation für die neue Sega-Konsole „Katana“ vereinbart. Die 64-Bit-Konsole, die zumindest in Japan schon zu Weihnachten '98 in die Läden kommen soll, wird damit zwar nicht PC-kompatibel sein. Schwere Ausnahmefehler und Schutzverletzungen waren in der Videospielwelt bisher unbekannt, wir hoffen, daß es dabei bleibt. *fe*

Teil Drei

Command & Conquer – Tiberian Sun

Er ist in Sicht, der dritte Teil. Zumindest am Horizont sichtbar. Eine Handvoll Screenshots und ein paar dürftige Informationen gestatten uns einen ersten Ausblick auf das Sequel zum Sequel desjenigen Echtzeitstrategiespiels, das wie kein anderes ein ganzes Genre definiert hat. Nachdem aber die Enkel, man denke da an Total Annihilation oder StarCraft, den Großvater um Längen überholt haben, muß C&C III ja einiges bieten, um zumindest gleichzuziehen. Der große Name allein wird keine Rekordverkaufszahlen mehr garantieren. Was ist bisher abzusehen? Die Grafik wird sich den inzwischen herrschenden Quasistandards anpassen und 3Dfx- bzw 3D-Beschleunigerunterstützung anbieten. Hier kommen die Erfahrungen mit dem optisch sehr ansprechenden Blade-Runner-Adventure zum Tragen. Obwohl uns auch einige alte Bekannte mit ins neue Szenario begleiten werden, konventionelle Infanterie und Tanks sind eben durch nichts zu ersetzen, sind es vor allem die neuen Units, die für neuen Spielspaß sorgen sollen. Da hüllt sich Westwood natürlich marketinggerecht in Schweigen. Soviel ist durgesickert: Jetpacks sorgen für mehr Mobilität bei Infanteristen, die bösartigen NOD-Jungs verstecken ihre Basen mit einem Stelth-Generator, wir bekommen Luftkissenfahrzeuge und die Disruptorkanone auf Ultraschallbasis. Alles in allem sind aber nicht etwa solche Fluten an verschiedensten Geräten und Gefährten zu erwarten wie in Total Annihilation, sondern wenige Basis-Einheiten, die durch spezielle Mobile in einzelnen Missionen verstärkt werden. Neuerungen sind natürlich gerade im bereich der KI zu erhoffen, gilt doch Command&Conquer I manchem als Beispiel für ein Echtzeitstrategiespiel, das ohne eine solche auskommt und nur durch cheatende Computergegner auffällt. Hier dürfen wir eine zeitgemäße Steigerung in der Intelligenz der künstlichen Gegenseite erwarten. *fe*



An der Grafik soll es bestimmt nicht scheitern



Der Disruptor-Tank zerstört alles mit seiner neuartigen Ultraschallkanone

Command & Conquer 3
Genre:
Echtzeitstrategie
Hersteller:
Westwood
Erscheinen geplant:
Ende '98

Railroad Tycoon II

Eisenbahnromantik



Dampfzüge in 3D-Ambiente. Ein Augenschmaus.

Eine kleine Sensation ist die Ankündigung, daß eine recht unbekannte Softwarefirma namens PopTop die Lizenz für ein Sequel zum Wirtschaftsklassiker Railraod Tycoon von Microprose erworben hat. Schon seit über einem Jahr wurde an dem Spiel unter dem Arbeitstitel „Iron Horse" gearbeitet, möglicherweise wird es noch 1998 fertiggestellt. Die Grafik wurde komplett neu aufgebaut, eine 3D-Engine verhilft zu zeitgemäßem Erscheinungsbild, die Landkarte verfügt über sechs (!) Zoomstufen für maximale Übersichtlichkeit. Darüber hinaus wurden aber viele Features des Originals beibehalten. Wieder wird alles in Echtzeit ablaufen – das alte Railroad Tycoon war ja eines der ersten Strategiespiele, das nach diesem Prinzip ablief. Ein hochaktuelles Feature wird ebenfalls implementiert: der Multiplayermodus, der bis zu 32 Mitspieler (!) via LAN oder Internet zuläßt. Diese vergleichsweise erstaunliche Zahl ist möglich, da es bei einem Transport- und Aufbauspiel nicht auf Zehntelsekunden ankommt, und die Datenpakete bei der relativ geringen Anzahl an Elementen eher klein bleiben. Neue Möglichkeiten der Zusammenarbeit kommen ins Spiel. So dürft Ihr nun die Schienenstränge der Konkurrenten mitbenutzen, und umgekehrt – gegen Gebühr, versteht sich, die jeder Spieler selbst festlegt. Per Drag-and-Drop könnt ihr bequem Schienen verlegen – es gibt jetzt auch elektrifizierte Strecken – und Gebäude errichten. Die ersten Screenshots – das Spiel geht gerade in die Alpha-Phase – zeigen, daß nicht nur die Optik aufpoliert, sondern auch eine Menge nützlicher Features eingebaut wurden, die Übersichtlichkeit und Benutzerfreundlichkeit aufwerten. Die finanzielle Seite war im ersten Teil ja eher rudimentär ausgeführt, Aktienspekulationen und Firmenübernahmen liefen nach einem reichlich einfachen Strickmuster ab – hier wurde zusätzlich erfreuliche Komplexität geschaffen, die so manche gemeine geschäftliche Finte auch abseits der Schienenwege zuläßt. Die Szenarien sind zwischen dem Jahr 1804 und dem nächsten Jahrtausend angesiedelt. Ein Vertrieb ist auch schon genannt worden, es ist die unlängst gegründete g.o.d., oder „Gathering of Developers". Der Chef-Entwickler vonPopTop ist in Insiderkreisen ebenfalls kein Unbekannter mehr, er war an der Entwicklung von Heroes of Might and Magic 1 & 2 maßgeblich beteiligt. Das alles gibt Anlaß zur Hoffnung, daß einer der Strategie-Klassikerschlechthin in einer durchdachten und ansehnlichen Form wiederaufersteht. *fe*

Railroad Tycoon II
Hersteller
PopTop/g.o.d.
Genre
Wirtschaftsstrategie
Erscheinen geplant
Ende 1998



Schöne Aussichten für alle Wirtschaftsstrategen

Deer Hunter

US-Charts-Hit

Der derzeitige Spielehit in den Vereinigten Staaten ist nicht etwa eines der neuen Echtzeitstrategiespiele à la StarCraft oder ein Ego-Shooter-Splatterfest im id-Stil, sondern eine Jagdsimulation namens Deer Hunter. Richtig, hier werden keine Flugzeuge oder Aliens gejagt, sondern Hirsche und Rehe. In beschaulich-ländlicher Umgebung wartet der Spieler geduldig vor dem Monitor, bis ein jagdbares Wild durch den lieblich animierten Wald schlendert und in den Dunstkreis seines Fadenkreuzes tritt. Danach den Mausklick-Abzug drücken und Paff – entweder daneben oder einen stolzen Rotwildkopf an der virtuellen Wohnzimmerwand mehr. Das Spielprinzip erinnert an steinzeitlich-frühe Videospielzeiten. Das und selbst die fehlende 3Dfx-Unterstützung scheint die Popularität des Möchtegern-Abenteuers im Land der unbegrenzten Möglichkeiten keineswegs zu schmälern. Eine deutsche Version ist derzeit noch nicht in Sicht und auch eher unwahrscheinlich. *fe*



Laßt uns einen Bock schießen...

The House of the Dead

Zombie-Spaß

Zunächst auf der Saturn, im Herbst aber auch für PC-Spieler zugänglich: das nächste Kapitel unterhaltsamer Zombie-Erfahrungen. „The House of the Dead" bringt euch in eine verschwörungsschwangere Ausgangssituation. Mehrere Mitarbeiter des DBR-Konzerns verschwinden mysteriös, und die Spuren führen zu Dr.Curien, einem Genforscher (aha!). Ihr werdet daraufhin von der Regierung beauftragt, der Sache nachzugehen. Kennen wir diesen Plot nicht aus irgendeiner Fernsehserie? Ihr arbeitet Euch also in das Forschungszentrum hinein, um dort mit dem ganzen Ausmaß des Wahnsinns konfrontiert zu werden. Hunderte von genetisch verdrehten Zombies und mutierten Supermonstern stellen sich Euch in den Weg. Dabei müßt Ihr nicht nur den Auftrag Eurer Regierung erfüllen, Dr. Curien stoppen, die Entführten befreien und die Mutantenzombies unschädlich machen, sondern auch die schnucklige Sophie retten. Und das alles, bevor es zu spät ist. Das Ganze ergibt ein flottes Action-(sprich: Baller-) Spiel für Über-18-Jährige mit ruhigen Nerven und einem gesunden Magen.„ *fe*



Es splattert wieder, natürlich in grün

The House of the Dead
Genre:Action
Hersteller
Sega
Erscheinen geplant
Oktober 1998

3D-Baller-Orgie

Recoil

Weil uns das farbenprächtige Ballern so viel Spaß macht, steht auch schon der nächste Arcade-Shooter ins Haus. Im Rahmen von Recoil krabbeln wir ins Cockpit des BFT-Kampfpanzers und räumen unter den verschiedensten Gegner-Objekten ordentlich auf. Sämtliche modernen Features wie 3Dfx-Unterstützung, durch Explosionen veränderte Landschaft und intelligente Gegner stehen schon ab einem 90MHz-PC zur Verfügung. Dieselbe Grafikengine wird übrigens auch bei Mechwarrior 3 verwendet. *fe*



Schöner als Incoming? Mal sehn

Recoil
Hersteller
Zipper/Virgin
Genre
Action
Erscheinen geplant
3. Quartal 1998

Wettbewerb

Hurra

Frohe Botschaft allerseits! Wieder gelingt es uns, Menschen glücklich zu machen. Allen voran **Matthias Lull, aus 53111 Bonn.** Er kriegt nämlich die schicke und extrem seltene **Deathtrap-Dungeon-Lederjacke**.

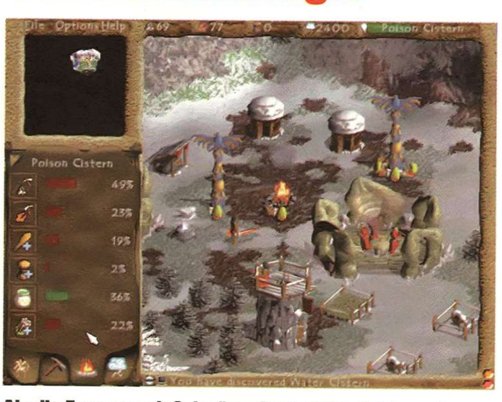
Aber auch die Folgenden freuen sich wie die Schneekönige über die vom Chefentwickler handsignierten **Seven-Kingdoms-Spiele:**

F.Witt, 17491 Greifswald
Kay Rottmann, 31542 Bad Nenndorf
Marion Groß, 26316 Varel
Frank Lütjeharms, 65936 Frankfurt/Main
Sascha Clans, 72070 Tübingen
Huan Vu, 71642 Ludwigsburg
Liane Scazzari, 63128 Dietzenbach
Ulrich Brandenburg, 14089 Berlin
Harald Friedrich, 68169 Mannheim
Tristan Schwettmann, 45711 Datteln

Viel Spaß, alle miteinander!

Cromagnon

Steinzeitstrategie



Als die Frauen noch Schwänze hatten? Das ist lange her

Der Cromagnonmensch ist ja nun eigentlich schon lange ausgestorben. Praktisch, da kann er sich auch nicht beschweren, wenn er zum Computerspiel verwurstet wird. In „Cromagnon – die Wiege der Menschheit" ist es Eure Aufgabe, einen reichlich unrasierten Höhlenmenschenstamm zum Licht der Zivilisation zu führen. Daraus entwickelt sich flugs ein vertautes Echtzeitstrategiespiel im prähistorischen Gewand. Feindliche Stämme und garstige Naturkatastrophen erschweren das flüssige Vorwärtskommen, Evolution ist geboten und darf in dreißig Szenarien oder auf verschiedenen Multiplayerkarten ab Herbst erprobt werden. *fe*

Cromagnon
Hersteller
Illusion/Virgin
Genre
Echtzeitstrategie
Erscheinen geplant
Oktober 1998

Geschüttelt und nicht gerührt

Tomorrow Never Dies

Bald dürfen PC-Jünger als Geheimagent ihrer Majestät mit der Lizenz zum Töten böse Buben jagen. Black Ops entwickelt für MGM Interactive ein Bond-Spiel, das handlungsmäßig die Geschichte vom 18. 007-Streifen „Der Morgen stirbt nie" weiterspinnt. In dem Genre-Mix müßt Ihr nämlich dem Bruder des Ganoven Carver das Handwerk legen, wobei es Euch – in bester Bond-Tradition – an die unterschiedlichsten Schauplätze verschlägt. So düst Ihr mit einem von Q aufgepeppten Flitzer über den Asphalt, begebt Euch als Taucher oder mit Hilfe des Lotus Esprit unter Wasser, saust auf Skiern in den Schweizer Alpen die schneebedeckten Hänge hinab, oder schleicht in der Ich-Perspektive durch Gebäude. Der Original-Soundtrack und authentische Geräusche sowie die Stimmen der Schauspieler sollen für perfektes 007-Feeling sorgen. *cis*



Bond wartet auf seinen Martini

In den Tiefen des Ozeans gibt es einiges zu entdecken

Tomorrow Never Dies
Genre
Action
Hersteller
Black Ops/MGM Interactive
Erscheinen geplant
3. Quartal 1998

Quake 3

Der Kult muß weitergehen

Ursprünglich als Mission-Pack für den hierzulande vor Weihnachten per Eilverfahren indizierten Nachfolger des Bebens geplant, nahm das Projekt so umfangreiche Formen an, daß sich die Entwickler bei id Software kurzerhand entschlossen, daraus gleich eine komplette Fortsetzung zu basteln. „Quake 3" wird auf einer völlig neuen Grafik-Engine basieren, die den Spieler allein schon mit einer bombastischen Optik das Fürchten lehren soll. Diese Pracht hat allerdings auch seinen Preis: Eine 3D-Beschleunigerkarte ist unbedingt vonnöten, damit „Quake 3" überhaupt läuft. Ansonsten darf man sich überraschen lassen, inwiefern die Texaner die Hardwareanforderungen für diesen Titel in die Höhe schrauben werden. *cis*

Quake 3
Genre
Action
Hersteller
id Software
Erscheinen geplant
2. Quartal '99

Abenteuer in den Tiefen des Alls

Typherra



Welche Gefahren erwarten uns wohl im Inneren?

Mit dem Raumschiff Typherra werdet Ihr noch dieses Jahr virtuell in die unendlichen Weiten der Galaxis vordringen und dort auf ebenso fremde wie gefährliche Lebensformen treffen. Als Mitglied der Colonial Patrol Squad müßt Ihr herausfinden, warum diese Aliens die menschlichen Kolonien im Stratos System attackieren.
Reakktors Action-Adventure wird sich aus zwei Teilen zusammensetzen: Im 3D-Action-Adventure-Part gibt es aufgrund der komplexen und weitläufigen Locations viel zu entdecken, und davon abgesehen könnt Ihr Euch obendrein in einer Weltraumkampf-Simulation mit den Feinden bekriegen. *cis*

Typherra
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Reakktor/BMG
Erscheinen geplant
Ende 1998

Stoppt den Terrorismus!

Vigilance



Der Einsatz kann beginnen

SegaSoft läßt es krachen: In dem 3D-Shooter „Vigilance" seid Ihr Mitglied einer Spezialeinheit für Terroristenbekämpfung namens SION (Special Intelligence Operations Network) und müßt insgesamt 31 unterschiedliche Missionsziele erfüllen. Unter acht verschiedenen Protagonisten, jeder mit individuellen Fähigkeiten, Stärken und Schwächen ausgestattet, werdet Ihr für jeden Einsatz einen Hauptcharakter auswählen und ein Support-Team zusammenstellen und mit Equipment bestücken dürfen. Obendrein könnt Ihr mit reichlich martialischem Gerät den Terroristen einheizen, darunter ein Elektroschocker, Laser, Minen, Granaten und diverse High-Tech-Knarren. Natürlich wird das Spiel desweiteren über eine Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten, so wie Multiplayer-Optionen verfügen. *cis*

Vigilance
Genre
Action
Hersteller
SegaSoft
Erscheinen geplant
Ende 1998

Es abenteurert wieder

Beneath

In dem 3D-Action-Adventure „Beneath", das derzeit von den Presto Studios („The Journeyman Project 3") wird der Spieler als Abenteurer Jack Wells im Jahre 1906 von seinem Vater zu einer archäologischen Ausgrabungsstätte in der Arktis gerufen. Bei seiner Ankunft findet er das Lager verwüstet vor und das gesamte Forschungsteam ist verschwunden. Jack macht sich nun auf, seinen Vater zu suchen und steigt in die Tiefen der Erde hinab. Drei Regionen (Eishöhlen, Vulkangebiete und eine geheimnisvolle Stadt) wollen erforscht werden, wobei Ihr in 12 Leveln Rätsel lösen, Feinde besiegen und jede Menge gefährlicher Situationen heil überstehen müßt. *cis*

Beneath
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Presto Studios
Erscheinen geplant
k.A.

Die Rückkehr eines Klassikers

Asteroids

Zu Weihnachten wird Activision ein Remake von Ataris Videospiele-Oldies „Asteroids" für PC und Sonys Playstation auf den Markt bringen. Das klassische Spielprinzip könnte dann – mit zeitgemäßen Features aufgemotzt – den verwöhnten Zocker von heute genauso in den Bann ziehen, wie anno 1979, als der Titel erstmals als Automatenversion veröffentlicht wurde. Laut Hersteller soll dies unter anderem eine lebendige 3D-Grafik, abwechslungsreiche Umgebungen, noch herausforderndere Gefahren und unterschiedliche Spielvarianten gewährleisten. Wir können es kaum noch erwarten! *cis*

Asteroids
Genre
Arcade-Kult
Hersteller
Activision
Erscheinen geplant
Ende 1998

Die Zeit der Dunkelheit

Lucifer


Eine 3D-Welt will erforscht werden

In Eclipse Entertainments 3D-Action-RPG „Lucifer" versinkt eine Fantasy-Welt in Finsternis und Monsterhorden bringen Tod und Verdeben über die Bevölkerung. Als Champion Of The Light wird sich der Spieler folglich tapfer den Mächten des Bösen stellen. Dabei gilt es ein per Zufall generiertes Szenario inklusive Dungeons, Städte und deren Umgebung zu erkunden, Schätze zu finden, Fallen aus dem Weg zu gehen und eben Kreaturen zu killen. Unter verschiedenen Charakterklassen (zum Beispiel Barbar, Valkyre, Druide oder Söldner) könnt Ihr Euren Helden auswählen und darüber hinaus bestimmen, welche Fähigkeiten Eures Protagonisten sich im Spielverlauf weiterentwickeln sollen – klingt irgendwie verdächtig nach „Diablo"...

Einer der Charaktere aus der Nähe

In optischer Hinsicht wird die hauseigene Grafikengine Genesis ihre virtuellen Muskeln spielen lassen, wodurch etwa die Darstellung von 16bit-Texturen, Schatten, dynamischen Lichteffekten, Transparenz und Spiegelungen, sowie Texture-Morphing keine Probleme bereiten soll. *cis*

Lucifer
Genre
Action-RPG
Hersteller
Eclipse Entertainment
Erscheinen geplant
k.A.

DIE

„Mit ANNO 1602 kaufen Sie sich Aufbaustrategie der Sorte 'Schlaflose Nächte'..."

„Das Prachtstück fesselt ab der ersten Minute..."

PC GAMES 5/98

ZEIT

„...gehört ANNO 1602 für mich zu den besten Spielen, die im deutschsprachigen Raum je entwickelt wurden."

PC PLAYER 5/98

IST

„Liebe auf den ersten Klick!"

„Wer Aufbauspiele auch nur ein bißchen mag, wird ANNO 1602 lieben."

GAMESTAR 5/98

„...Ein filigranes Wirtschaftssystem auf der einen Seite, Echtzeit-strategie auf der anderen – so was gab es in dieser Form noch nicht."

PC JOKER 5/98

JETZT

ULTIMA
Tagebuch eines

Große Veränderungen stehen uns bevor. Nichts wird gleich bleiben.


Bei der Arena vor Covetous geht es wieder hoch her

Kurz vor dem Aufbruch zur Jagd in der Ocllooer Bank

Zwei Order-Guards werden von uns gestellt

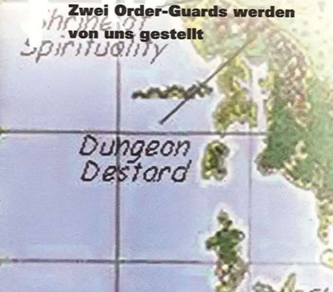
Die Bedrohungen im Land wuchsen, und nicht einmal mehr in den Städten war es sicher. Selbst Inseln wie das malerische Ocllo wurden mehr und mehr von Dieben und Mördern heimgesucht. Nicht selten waren unsere Freunde Angriffen ausgesetzt. Aus dieser Not heraus beschlossen wir, eine Gruppe zum Schutz unserer Gildenmitglieder aufzubauen. Freiwillige fanden sich viele, und schnell wurde die erste Einheit zusammengestellt. Doch ein wild zusammengewürfelter Haufen Krieger konnte keine Sicherheit bieten. So hatten wir ein großes Problem zu überwinden: Die Kommunikation im Kampf. Die frisch erschaffende Gruppe mußte üben, um die nötige Sicherheit und Schnelligkeit zu erlangen. Da viele unserer unerfahrenen Kämpfer in dem Dungeon Despise trainierten, war es wichtig, diesen zu sichern. Was lag also näher, als auch die Garde dort kräftig üben zu lassen?



Ein zu langer Aufenthalt in Britannia kann mitunter sehr ungesund sein


Eine Versammlung der Herren Gecko und Surion auf dem Dach des Towers

Während unsere Frischlinge ihre ersten Sporen in den tiefen Höhlen verdienten, machten sich unsere Gardisten mit dem Gelände vertraut und erprobten Taktiken für den Kampf. Runen wurden an verschiedenen Orten markiert, um schnell Angreifer aus verschiedenen Richtungen zu attackieren. Despise war für leichte Beute bei den Wegelagerern bekannt und wir mußten nicht lange auf die Gelegenheit warten, unsere Kampf-Theorien in die Praxis umzusetzen. Zwei bekannte Mörder waren auf dem Weg zum Dungeon, in Erwartung schwacher Krieger. Wir hatten das Überraschungsmoment auf unserer Seite und der erste fiel den mächtigen Zaubern unserer Magier sofort zum Opfer. Der andere versuchte zu fliehen. Darauf waren wir vorbereitet. Zwei teleportierten sich an das Ende des Geländes und erwarteten ihn bereits dort. Verdutzt sah sich der Verbrecher abermals unseren Leuten gegenüber. Wahrscheinlich aus Verzweiflung



ONLINE Abenteurerers

begann er den aussichtslosen Kampf. Noch während er versuchte, sich mit Magie den Weg zu bahnen, eilten bereits unsere Bogenschützen heran. Auch wenn die ersten Pfeile noch ihr Ziel verfehlten, hatte seine Stunde geschlagen, und nach einem kurzen Kampf fiel sein Körper kraftlos zu Boden. Wir hatten die Feuerprobe überstanden, auch wenn wir zahlenmäßig überlegen waren, freuten wir uns des Sieges.
Seit diesem Tag haben wir bereits viele Kämpfe gefochten und mußten selbst Verluste hinnehmen. Doch übersteigt die Zahl der Siege die der Niederlagen um ein Vielfaches. Leider schien sich unser Erfolg herumzusprechen, denn die Gruppen an Verbrechern, die versuchten in den Dungeon einzudringen, wuchs täglich. Noch können wir uns halten, doch wissen wir, daß unsere Einheit einem größeren Ansturm nichts entgegenzusetzen hat.

Das Erdbeben

Es war einer dieser sonnigen Tage auf Ocllo, die zum Nichtstun geradezu einluden. Wir schlenderten durch Straßen und unterhielten uns mit Freunden, als die Nachricht auch uns erreichte. Vor wenigen Stunden nur hatte es nördlich der Hauptstadt Britain ein Erdbeben gegeben. Es wurde vermutet, daß es keineswegs auf natürliche Weise entstanden war. Bereits seid Jahrhunderten war diese Gegend ruhig, so daß Vermutungen zufolge Magie der Auslöser gewesen zu sein schien. Es wurde nach Helden Ausschau gehalten, die das Phänomen untersuchen sollten. Obwohl auch uns die Neugierde packte, zogen wir zunächst nicht los. Zu vage waren die Angaben über den Ort, und nach einer langen Suche mitten in der Wildnis war uns nicht. Wir waren gerade in Diskussionen über die Ereignisse des letzten Tages vertieft, als uns der Stadtschreier aufhorchen ließ. Unzählige Monster wurden gesichtet und man bat um schnelle Unterstützung und Untersuchung des Erdebenzentrums. Da sich die Hinweise auf Magie verdichteten, sollten die gesammelten Informationen einem Magier in Britain übergeben werden, der mit der Lösung des Problems beauftragt worden war. Schnell waren wir zur Stelle. Eiligst bewaffneten wir uns und trafen uns in der Bank. Assandir war bereits vor Ort gewesen und hatte nur mit Mühe die Rückkehr geschafft. Atemlos berichtete er von Orcs, Ettins sowie Trollen, die einen neuen Gebirgspaß benutzten, um ins Tal zu gelangen. Die Richtung die diese Kreaturen eingeschlagen hatten, war uns sofort klar: Die Hauptstadt. Ohne zu zögern murmelten bereits die ersten die magischen Worte der Macht, während unser noch erschöpf-



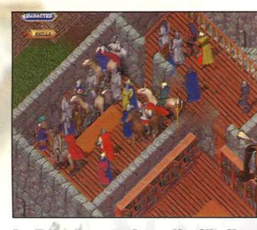
Magier Merill schaut sich den Ursprung des Chaos´ an



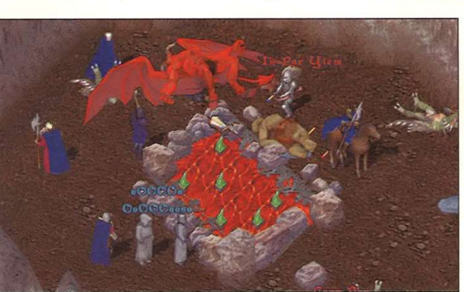
Surion spricht ihm aufmunternde Worte zu



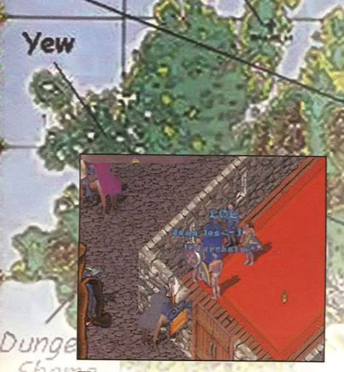
Merill verschließt den Eingang zur magischen Quelle



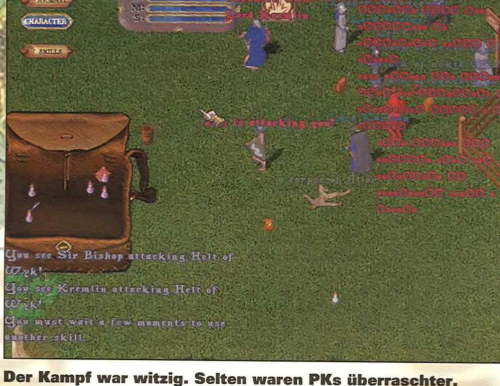
In Britain wurden alle für ihre Hilfe entlohnt



Wir kamen zu spät. Der Kampf war bereits vorbei.



Eine verlorene Schlacht treibt manchmal seltene Blüten...

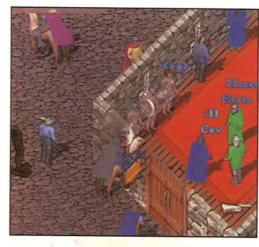


Der Kampf war witzig. Selten waren PKs überraschter.

Helt, Constanze und ich machen uns bereit, nackt in den Kampf zu ziehen...

ter Freund die frisch markierte Rune sorgfältig zwischen uns plazierte. Laurin mit seiner oft tollkühnen, jedoch auch unüberlegten Art und Weise, war der erste, ich folgte mit Sauron. Assandir verstaute die Rune und reiste als letzter durch den Äther. Die Situation war alles andere als vielversprechend. Unser Ankunftsort war direkt in der Mitte zweier Monsterhorden. Aus westlicher Richtung näherten sich Ettins, während aus östlicher Orcs und Trolle heranrückten. Ein paar wackere Krieger versuchten Herr der Lage zu werden, doch es war klar, daß sie nicht lange durchhalten würden. Laurin hatte die Situation erkannt und wollte fliehen, ein böser Zauber lähmte ihn jedoch und er brach schließlich tot unter den schweren Hieben seiner Gegner zusammen. Mit Tränen in den Augen mußten wir ihn zurücklassen. Ein Versuch ihn zu retten, hätte jedoch nur unseren Tod zur Folge gehabt. Wenige Augenblicke später erschienen wir bereits wieder in Ocllo. Etwas stimmte nicht. Sauron war nicht mit zurückgekehrt. Mit großer Sorge warteten wir auf unseren Kameraden. Wir hatten die Hoffnung schon fast aufgegeben, als er plötzlich in der Mittagssonne erschien. Seine sonst immer frisch polierte und saubere Rüstung war schmutzig und matt. Der blaue Umhang hing nur noch in Fetzen an ihm herab. Er stand mit hängenden Schultern vor uns und wirkte müde und ausgelaugt. Blut rann aus unzähligen Wunden. Knapp berichtete er davon, daß die erste Welle der Aggressoren zurückgeschlagen wurde und eine kleine Gruppe Krieger sich bis zum Zentrum des Geschehens vorarbeiten konnte. Es waren bereits Kuriere auf dem Weg in die Stadt, um den Magiern Bericht zu erstatten. Sofort reisten wir wieder dorthin, in der Hoffnung, helfen zu können. Wir fanden ein bizzares Bild vor. Eine quaderförmige Öffnung hatte sich gebildet, die mit Lava gefüllt war. Auf ihr schwammen Kristalle, die mit dem Phänomen verbunden waren. Nur zaghaft näherten wir uns diesem Gebilde. Zauber ging von diesem Ort aus und viele wurden vergiftet oder mit einem Fluch belegt. Plötzlich erschien der ortsansässige Magier, um das Gebilde zu untersuchen. Mit verblüfften Augen durften wir mit ansehen, wie er auf der Lava wandelte und die Kristalle aufnahm. Wir konnten in der Gruppe auch Surion ausmachen, der noch schlimmer aussah, als Sauron bei seiner Ankunft. Er mußte die ganze Zeit dabei gewesen sein. Nach kurzer Zeit hatte der Zauberer alle Kristalle aufgesammelt und wir folgten ihm nach Britain. Dort sagte er uns, daß das Phänomen untersucht werde und die Stadtschreier so schnell wie möglich über die Ergebnisse berichten würden. Wieder war ein Kampf gegen das Böse gewonnen worden, auch wenn es denn Anschein hatte, daß wir von diesen Kristallen noch etwas hören würden...

Sir Elric



... andere waren wenig angetan von diesem Anblick



Unser Freund Assi hatte ein Problem. Der Counselor wollte oder konnte ihm nicht helfen. Er rief seinen Chef, der bereitwillig Fragen beantwortete, jedoch zu konkreter Hilfe nicht bereit war.

INTERVIEW MIT EINEM DIEB

Nach einen Ausflug in die Wildnis, ist so mancher Abenteurer froh, eine sichere Stadt erreicht zu haben. Leider trügt der Schein und oft fängt der große Frust erst dann an. Diebe lauern überall und sind nicht zu unterschätzen. Da selbst wir schon mehr als einmal Opfer dieser wenig geachteten Berufsgruppe wurden, reisten wir nach Britain, um mit ihnen zu sprechen.

Power Play: Hail! Du bist ein Dieb nicht wahr?

Dieb Tenacor: Hehe. Vielleicht. (grinst)

PP: Wenn dem so ist, würden wir dir gerne ein paar Fragen stellen.

DT: Nur zu. Was wollt ihr wissen? Aber macht schnell. Zeit ist Geld und ich habe heute noch viel vor. Kunden warten an der Bank auf mich. (grinst erneut)

PP: Warum bist du Dieb geworden?

DT: Ich habe diesen Beruf auch schon gerne in Pen&Paper-Rollenspielen ausgeübt und glaube ganz gut darin zu sein. Es macht einfach Spaß den Leuten ihre eigenen Sachen zu verkaufen.

PP: Du verkaufst den Leuten die Sachen, die du ihnen gestohlen hast?

DT: Natürlich. (grinst breit) Was gibt es denn schöneres? Dann muß es natürlich etwas sehr Wertvolles sein, wie z.B. ein Hausschlüssel. Ihr glaubt gar nicht, wieviel manche dafür bezahlen.

PP: Wieviel?

DT: Vorgestern beispielsweise hat mir ein Schlüssel 2000 Goldstücke gebracht. Für andere vielleicht nicht viel, aber mir geht es nicht in erster Linie um das Geld, sondern vielmehr um die Rolle, die ich spiele. Es ist ein tolles Gefühl, gefürchtet zu werden.

PP: Gefürchtet oder gehaßt?

DT: Sicher hassen uns Diebe viele. Wer möchte schon wertvolle Gegenstände verlieren. Ich selbst wäre auch ziemlich sauer, wenn ich bestohlen würde. Aber das gehört zum Rollenspiel dazu und man kann sich schließlich schützen. Viele sind einfach zu nachlässig und oft wundert es mich, wenn ein ach so erfahrender Great Lord an der Bank steht und ich in aller Ruhe neben ihm verharre und mir seine Sachen anschaue. Die haben es dann wirklich nicht besser verdient und der Preis steigt bei solchen Leuten schnell in die Höhe. (lacht)

PP: Viele meinen, daß man euch das Leben viel zu leicht macht. Was hältst du davon?

DT: Zu leicht? Das ich nicht lache! In jedem Spiel hätte man als Dieb noch die Chance wegzurennen, wenn man entdeckt wird. In Ultima ist man tot, weil die Wachen einen sofort erwischen. Seit dem letzten Patch dürfen uns die Spieler auch noch zusätzlich angreifen, wenn sie es merken. Was ist daran leicht? Und versuch´ mal als Charakter mit schlechter Gesinnung eine Stadt zu verlassen. Man ist Freiwild für alle. Ich hasse das.

PP: Hehe. Entschuldige, daß wir kein Mitleid haben, aber wir waren selbst schon oft genug Opfer von euch.

DT: (grinst) Kann ich verstehen. Sag mal, brauchst du die Black Pearls noch? Keine Angst, ich klaue sie dir schon nicht. Muß nur im Training bleiben.

PP: Danke für Deine Großzügigkeit und für die Zeit die Du Dir genommen hast. Wir wünschen Dir noch einen erfolgreichen Geschäftstag.

DT: (lacht) Danke, danke, den werde ich sicherlich haben. Und weil wir uns so gut unterhalten haben, werde ich heute ausnahmsweise bei Euch eine Ausnahme machen. Farewell! *mw*



Spartacus unten rechts hat bereits ein Opfer gefunden

PlayerKiller sind nicht beliebt. Aber die meisten PKs und Spieler haben dennoch einen gemeinsamen Feind: Die Diebe

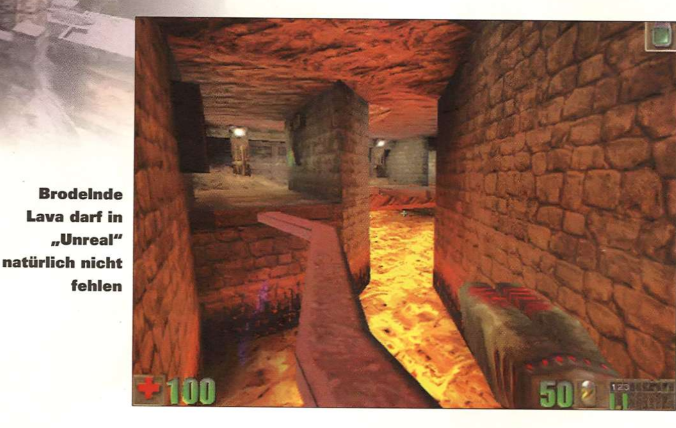

Die Ruhe täuscht...


Wir wurden schon öfter von Dieben vor unserem Gildenhaus auf Moonglow überrascht. Sie allerdings auch. Laßt sie kommen...


SQUARESOFT®
PC CD
EIDOS
INTERACTIVE
©1998 Eidos. Eidos Interactive is a trademark of Eidos, Plc. ©1997, 1998 Square Co. Ltd. All rights reserved. Final Fantasy and SquareSoft are trademarks of Square Co. Ltd.

UNREAL

Das langersehnte Action-Highlight noch immer als Vorab-Version – wie hat es sich entwickelt?


Brodelnde Lava darf in „Unreal" natürlich nicht fehlen


Das Raumschiff ist auf den Planeten gestürzt


Tempelanlagen müssen erforscht werden

Unreal
Genre
Action
Hersteller
Epic Megagames/GT
Erscheinen geplant
Juni 1998

Ego-Shooter-Spezialisten steht ein wirklich heißer Sommer bevor. „Unreal", das langerwartete Projekt von Epic Megagames, dessen Veröffentlichungstermin sich bislang immer wieder verschoben hat, soll nun endlich im Juni die Regale der Software-Händler füllen. Inzwischen ist eine anspielbare Version der Edel-Ballerei bei uns eingetroffen, die konkrete Rückschlüsse auf das fertige Produkt zuläßt. Nachdem wir in der vorangegangenen Ausgabe einen intensiveren Blick auf das kommende Action-Highlight geworfen haben, wollen wir Euch nun unsere neuen Erkenntnisse natürlich nicht vorenthalten.

Das Abenteuer beginnt im Inneren von Vortex Rikers, einer Art Gefängnisraumschiff. Markerschütternde Schreie, bebenartige Auswirkungen und herumliegende Trümmer geben Grund zu der Annahme, daß die Bruchlandung auf dem unbekannten Planeten nicht unbedingt glimpflich vonstatten gegangen ist. Das Kraftfeld Eurer Zelle scheint ebenfalls nicht zu funktionieren und Ihr verlaßt Eure Unterkunft. Der Typ in der Nachbarzelle hat den Aufprall ebensowenig überlebt, wie viele andere Zeitgenossen, auf deren tote Köper Ihr stoßt, während Ihr in dem arg beschädigten Schiff nach einem Ausgang sucht. Streunt Ihr eine zeitlang durch die Gänge und Räume, findet Ihr unter anderem eine Feuerwaffe und ein sehr nützliches Gerät, den Translator, mit dem Ihr Nachrichten wie z.B. Logbucheintragungen lesen könnt. Irgendwann gelangt Ihr auch an eine Tür, die sich nicht öffnen läßt. Von der anderen Seite dringen Schreie und obskure Geräusche durch den Stahl und Lichtblitze erhellen die Szenerie. Was hinter dieser verschlossenen Tür vor sich geht, läßt sich allerdings nur erahnen. Plötzlich verstummen die Laute und der Durchgang wird freigegeben. Ihr seht nur noch eine merkwürdige Gestalt davonlaufen und die am Boden liegenden Überreste eines Kameraden...

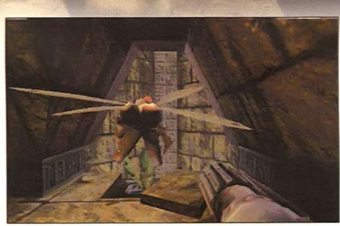
Habt Ihr schließlich einen Weg aus dem zerstörten Fortbewegungsmittel gefunden, landet Ihr in der freien Natur. Felswände türmen sich vor Euren Augen auf, Ihr nehmt palmenähnliche Bäume, Wasserfälle und Vögel, die an einem bedeckten Himmel kreisen, wahr. Bei dieser Gelegenheit könnt Ihr zudem das riesige Raumschiff begutachten, oder zumindest das, was von ihm übrig geblieben ist. In der Nähe des Wracks befindet sich ein verlassener Rastplatz, bei dem Ihr eine bessere Wumme, die AutoMag, sowie Munition und Health-Packs einsackt – im übrigen könnt Ihr Eure Gesundheit auch durch bestimmte Pflanzen wieder auffrischen. Seid Ihr


Manche Bewohner sind friedlich

Überleben in einer fremden Welt



Landschaftlich gesehen, ist diese Welt ja ganz hübsch, aber...



Die Insekten auf diesem Planeten sind äußerst lästig

soweit versorgt, erkundet Ihr die Umgebung. Geradeaus trefft Ihr auf einen steilen Abgrund, also schlendert Ihr nach links, wo ein Eingang in den Berg hineinführt. Hier begegnet Ihr den ersten Exemplaren der Brute-Rasse, einer Spezies, die einem Eindringling wie Euch alles andere als freundlich gesonnen ist, wie die Geschosse, die Euch prompt um die Ohren fliegen, beweisen.

Dies schildert natürlich nur die allerersten Schritte, nachdem das Spiel gestartet wurde. Den Programmierern gelingt es vom ersten Moment an, eine beklemmende, unheilvolle Atmosphäre aufzubauen, die den Spieler sofort gefangennimmt. Allein die Schmerzensschreie lassen dem Rezipienten das Blut in den Adern gefrieren. Hinzu kommt die grafische Brillanz,



Das Eigenheim eines Nalis von innen



Nicht schießen! Dieser Nali könnte uns behilflich sein.

UNWIRKLICHE WESEN

Ein paar der Geschöpfe, die die „Unreal"-Welt bevölkern:

Skaarj
Eine ebenso agressive wie flinke Lebensform, die ihre Kontrahenten mit Projektilen beharkt oder im Nahkampf mit rasiermesserscharfen Klingen in Stücke reißt.

Titan
Riesiges Ungetüm, das durch seine Schritte die Erde erbeben läßt und seine Widersacher unter anderem mit kleinen Felsbrocken bewirft.

Mercenary
Eine Rasse von Jägern, die mit ihren multifunktionellen Knarren (Maschinengewehr und Raketenwerfer in Einem) viel Schaden anrichten können.

Brute
Wenig intelligente, sehr behäbige Kreaturen, die mit zwei an den Armen befestigten Accelerator-Pistolen ausgerüstet sind.

Slith
Die Slith fühlen sich sowohl zu Lande, als auch im Wasser zu Hause, spucken Säure und malträtieren den Feind mit ihren Klauen.

Krall
Die Krall stehen in den Diensten der Skaarj und treten gerne in Gruppen auf. Ihre bevorzugte Waffe ist der Concussion-Stab.

Nali
Von den Skaarj unterdrückte, aber ausgesprochen friedfertige Ureinwohner des Planeten, die über telekinetische Fähigkeiten verfügen.





Auch die Slith sind eine äußerst agressive Rasse



An Decken hängen Tentakelwesen



Die Skaarj sind äußerst schnell und extrem gefährlich

„Unreal" bietet höchst phantasievoll designte Gegner



die „Unreal" schon in dieser „Preview"-Fassung auszeichnet. Beispielsweise baumeln in Eurem ehemaligen Gefängnis durchgetrennte Stromkabel von der Decke und enge Gänge sind mit diffusem, grünlichem Nebel gefüllt. Dies ist jedoch erst der Auftakt des Effekt-Feuerwerkes, das den Spieler über den gesamten Spielverlauf hinweg erwartet. Verschiedenfabige Lichter und außergewöhnliche Transparenzeffekte laden zum Staunen ein. Blickt Ihr zum Beispiel direkt in das Licht eines Scheinwerfers, so ist es auf größere Distanz gleißend hell, beinahe blendend, wogegen es konkretere Formen annimmt, je näher man herankommt. Ebenso weisen generell Flüssigkeiten (Gewässer oder Lavaseen) wie auch Energiefelder erstaunliche fluoreszierende Eigenschaften auf und scheinen darüber hinaus ständig in Bewegung zu sein. Davon abgesehen, ist das Leveldesign einfach beeindruckend. Der Spieler kämpft sich durch sinistre Bauten der Aliens, die stellenweise ein H.R. Giger entworfen haben könnte, wandert durch atztekisch anmutende Tempelanlagen, oder sucht ein kleines Dorf inklusive Kirche auf, in dessen Häusern er die Bewohner bei Meditationsübungen überrascht. Die Abschnitte sind zudem teilweise ziemlich groß und weitläufig, so daß Ihr von einem Punkt zum anderen schon eine Weile unterwegs seid.

Außer dem unentbehrlichen Translator, mit dem Ihr in der Spache der Außerirdischen verfaßte Mitteilungen, Inschriften oder ähnliches problemlos lesen könnt und dadurch eventuell wichtige Informationen erhaltet, könnt Ihr überdies weitere Gegenstände einsammeln und bei Bedarf später aktivieren. So bringen Fackeln ganz im Stile von „Tomb Raider 2" vorübergehend Licht ins Dunkel. Eine Taschenlampe erfüllt in etwa den gleichen Zweck, während Jump Boots sinnvollerweise die Sprungkraft erhöhen. Daneben gibt es noch die obligatischen Panzerungen, Munition und Health-Items.

Insgesamt zehn verschiedene Waffensysteme, darunter auch ausgefallenere Schießprügel, könnt Ihr in „Unreal" ergattern. Jedes dieser martialischen Geräte besitzt obendrein zwei unterschiedliche Feuermodi. So verfügt die Auto-Mag-Pistole zum Beispiel über eine Einzelschuß- und eine Schnellfeuerfunktion. Bei letztgenanntem Modus hält Euer Charakter die Knarre beim Ballern in Tarantino-Manier. Die Animation der Verteidigungswerkzeuge ist dabei ebenfalls beachtenswert: Leere Patronenhülsen werden ausgestoßen, das ASMD, eine Energiewaffe, läßt nach einem Schuß buchstäblich Dampf ab, und automatische Nachladevorgänge werden ebenso dargestellt.

„Unreal" bietet reichlich Gelegenheit, von den Tötungswerkzeugen Gebrauch zu machen, da der Planet, auf dem Ihr gestrandet seid, viele Alienrassen (zirka 30 Arten) beherbergt. Obwohl der Spieler letztendlich ständig mit Angriffen zu Lande, im Wasser oder aus der Luft zu rechnen hat, hegen nicht alle Lebewesen feindliche Absichten. So sind die Ureinwohner dieser Welt, die Nalis, schüchterne, eher unterwürfige Geschöpfe, die von den Skaarj tyrannisiert werden. Begegnet Ihr diesen vierarmigen Gesellen friedlich, helfen sie Euch, indem sie Euch zu Geheimräumen führen oder Euch auf wichtige Hinweise aufmerksam machen. Schießt Ihr andererseits einen Nali – egal ob absichtlich oder aus versehen – über den Haufen, werden sich seine weiteren Artgenossen Euch gegenüber allen anderen als kooperativ erweisen. Anstatt Euch zu unterstützen sind sie ängstlich, gehen sogar auf die Knie und flehen um Gnade.

Damit die kleinen grauen Zellen nicht ganz verkümmern, müßt Ihr auch kleine Puzzles lösen und durch Berührung Schalter aktivieren oder Hebel umlegen. Wie bei „Jedi Knight" ist darüber hinaus eine Third-Person-Perspektive ebenfalls aufrufbar.

cis

DUNE
Operation Wü

Im Kampf können nun auch Dune-Generäle ihre Truppen so komfortabel lenken wie in den C&C-Enkeln. Manche Truppen erinnern optisch leider auch an die Familienmitglieder.

Die Mutter aller Echtzeitschlachten kehrt zurück: Dune 2000 heißt das neue Werk von Vorreiter Westwood Studios, die 1992 mit Dune II ein völlig neues Genre begründeten

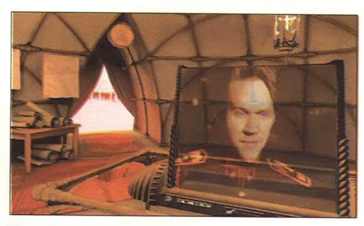


I want you: Filmische Zwischensequenzen mit bekannten Gesichtern servieren dem Spieler noch einmal die gelungene Dune-Story von Frank Herbert

Dune 2000
Genre:
Echtzeitstrategie
Hersteller:
Westwood Studios/Virgin
Erscheinen geplant:
Juli 1998

Command&Conquer kennt heute jeder Computerspieler. Was nicht jeder weiß: Dieser mittlerweile mehrteilige Bestseller von Westwood Studios basierte auf dem Achtungserfolg von Dune II, dem ersten richtigen Echtzeit-Strategiespiel. Dune I war noch eine exotische Adventure-Strategie-Mischung, die nur Fans begeistern konnte. Dune II wurde zum richtigen Longseller, da es thematisch wie auch spielerisch gelungen war. Es basierte wie sein Vorgänger auf dem Meisterroman Dune (Der Wüstenplanet), den SF-Autor Frank Herbert 1965 veröffentlichte. C&C wirkt dagegen von der Story her wie abgekupfert. Da Dune II bis in die heutigen Budget-Zeiten hinein stets Käufer fand, entschied sich Westwood dazu, das Spiel nochmal neu aufzubereiten, es technisch und optisch auf den neuesten Stand zu bringen und nun auch Spiele via Internet oder LAN zuzulassen. Dune 2000 bleibt dem phantasievollen Thema rund um den Planeten Arrakis mit seinen Sandwürmern, der Melange und den Fremen verhaftet. Es wimmelt in dem Taktikspiel wie gehabt von Diviatoren, Sonic Tanks, Ornithoptern und Harvestern (s.Einheiten-Legende). Die Story des neuen Spiels berührt nicht wie erwartet die Nachfolge-Romane wie „Herr des Wüstenplaneten“ oder „Gottkaiser des Wüstenplaneten“, sondern basiert nach wie vor auf dem ersten Roman der Erfolgsserie. Zur Erinnerung: Der Wüstenplanet Arrakis ist der wertvollste Planet der Galaxis, da aus der Melange, die die gigantischen Sandwürmer absondern, das rahre Spice gewonnen wird. Jene Droge benötigen die Navigatoren für die intergalaktischen Reisen. Spice kann zudem das menschliche Leben verlängern und läßt manches Talent sogar in die Zukunft schauen. Um die sandigen Erntegründe von Arrakis entbrennt ein Machtkampf, in den die Häuser Atreides, Ordos und Harkonnen sowie der Imperator und die mysteriöse Frauengilde der Bene Gesserit verwickelt sind. Gleichzeitig wollen die eingeborenen Fremen ihren Planeten Arrakis für sich, während die Riesenwürmer gerne alles verschlucken.

Die Dune 2000-Truppen werden befehligt wie von den C & C-Machern zu erwarten war (Shortcuts, Gruppierung, Home-Keys, Drag&Drop). Keine bösen Überraschungen, aber wohl auch kaum Innovationen warten auf den Echtzeitkrieger. Die bewährten Dune-Elemente haben überlebt: Es kann wie gehabt nur auf felsigem Grund gebaut werden, die unberechenbaren Sandwürmer bedrohen nach wie vor Eure Erntemaschinen wie auch unaufmerksame Soldaten, es rücken Euch zwei Feinde gleichzeitig auf den Wüstensand und



Vergängliche Zeit: Solche optischen Gags hatten die damaligen Tricktechniker des aufwendigen Dune-Films noch nicht im Repertoire

2000
stensturm

jedes der kriegführenden Häuser zeichnet sich durch andersgelagerte Stärken und militärische Techniken und Truppen aus. Die gewalttätigen Harkonnen z.B. sind meisterhafte Attentäter und bedrohen ihre Gegner mit starken Atomwaffen. Im Kampf sind sie brutal und rücksichtlos.
Völlig neu: Die bewährte Dune-Story wird mit aufwendigen, filmischen Cutszenes vorangetrieben. In Mini-Sequenzen werden zudem die Aktionen der Einheiten in Nahaufnahme gezeigt – ein Luxus, auf den die meisten Strategen sicher verzichten können. Wichtiger sind da schon die ausführlichen Mission-Briefings. Neue Einheiten wird es in Dune 2000 nicht geben. Hier bleiben die Westwoodler der Romanvorlage treu. Allerdings sehen einige Bodentruppen den C&C-Soldaten verdächtig ähnlich. Ansonsten versprechen die Entwickler eine bessere KI, den bewährten C&C-Multiplayer-Modus, umfangreiche Parameter-Menüs, um Einheiten und Befestigungsanlagen dedizierte Befehle geben zu können, Tarn-Funktionen, Spionage- und Sabotage-Aspekte sowie eine klügere Infanterie, die bei Beschuß sofort in Deckung geht. Die hochauflösende 2000er-Grafik erreicht zwar keine 2000er-Auflösung, doch wird das optisch gelungene Spiel einen mittelschweren Pentium ins Schwitzen bringen. Die heiße Wüstenoperation soll zum Sommer erscheinen. *rm*


Wurmloch: Die gefräßigen Riesensandwürmer von Dune verschlingen gerne unvorsichtige Truppen

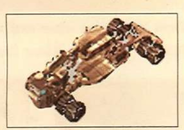
ALTE DUNE-BEKANNTE


Die geliebten Raketentürme halten Feinde im Idealfall auf Distanz


Da es nur leicht gepanzert ist, klärt das Trike am schnellsten die Wüste auf


Der schnelle Ornithopter „beschenkt" Bodentruppen mit Raketen-Feuerwerk


Die bösen Harkonnen entwickelten diesen schlagkräftigen Devastator

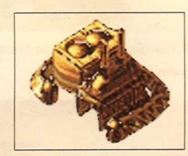

Der MCV ist die mobile Vorstufe zum Construction Yard


Die Baracken der Ordos, Atreides und Harkonnen bilden leichte Infanterie aus

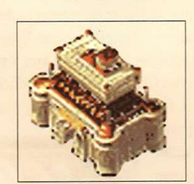

Wie gehabt werden im Construction Yard die Gebäude assembliert


Fast so schnell wie ein Trike kann das Quad mehr Feuerkraft ins Feld führen

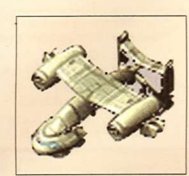

Der Harvester fördert die Melange aus den Tiefen des Wüstensandes


Die Fabriken spucken Harvester und gepanzerte Fahrzeuge aus


Die Ordos setzen den Deviator ein, um Nevengas zu verschießen

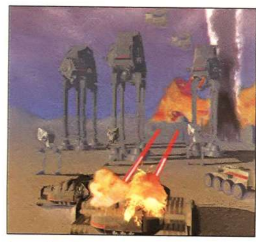

Wenn Ihr Euch im Kampf bewährt, gibt´s solche Paläste zur Belohnung


Die Melange wird in dieser Raffinerie zu wertvollem Spice verarbeitet


Der Carryall-Transporter verfrachtet Harvester und schwere Maschinen

FORCE COMMANDER

Star Wars, Echtzeitstrategie, die zweite. Härter als C&C 3?



Den Walkern eins auf die Nüsse geben? Aber immer!



3Dfx-Schlachten in berauschender Optik

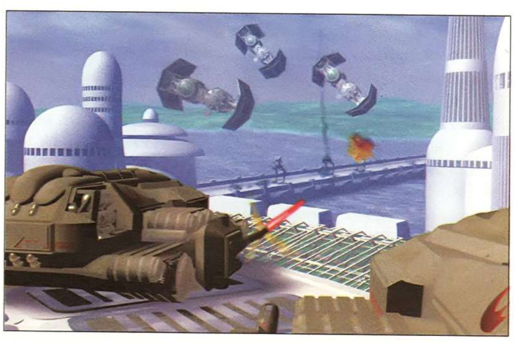


Neuartige Bodenfahrzeuge

Star Wars - Force Commander
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
LucasArts
Erscheinen geplant
Herbst 1998



Gruppenweise TIE-Fighter abschießen



Das Star Wars-Universum begleitet uns durchs Leben und gewinnt mehr und mehr an Bedeutung. Ich wette, in 200 Jahren ist Luke Skywalker bekannter als Elvis Presley. Nach mehreren gelungenen Actiontiteln und dem gerade erschienenen Hardcore-Strategiespiel „Rebellion" ist nun bereits der nächste Ausflug in jene ferne Galaxis in einer fernen Zeit in Arbeit. Star Wars Force Commander wird das bieten, was manche von Euch vielleicht bei Rebellion vermißt haben: Die handfeste Echtzeit-Bodenschlacht im Stil konventioneller Clone&Conquer-Epen. Wieder dürfen wir uns in der wohlbekannten Märchenwelt zu Hause fühlen und wahlweise die Seite der Rebellenallianz oder die des Imperiums mit unseren taktischen Fähigkeiten unterstützen. In gewohnter Weise unterscheidet sich schon die Ausgangslage: Während die Rebellen auf reiche Ressourcen zurückgreifen können, ist das Imperium eher knapp an Rohstoffen, dafür mit um so mächtigeren Einheiten ausgerüstet. Da an Planeten und fremden Umgebungen wirklich kein Mangel herrscht, wird jede Mission an einem anderen Schauplatz stattfinden. Die glühenden Wüsten von Tatooine, die tropischen Dschungel von Yavin, die grünen Wiesen von Corellia oder die tödlichen Polargletscher von Coruscant sind nur einige davon. Die Missionen umfassen Aufbau einer Basis, Verteidigung oder Vernichtung wichtiger Schlüsselstellungen, effektives Ressourcenmanagement, Waffenproduktion, alles im Stil der aus den Filmen bekannten Gefechte und Ereignisse. Über 100 verschiedene Einheiten, Personen und Gebäude sind enthalten: Bekannte wie Y-Wings, TIE-Fighter, Stormtroopers und AT-STs, aber auch völlig neue Tanks, Raketenwerfer oder Kampfdroiden. Das alles wird noch durch die grafische Umsetzung verstärkt. Force Commander wird nach „Shadows Of The Empire" der zweite LucasArts-Titel sein, der sich nur mit einer 3D-beschleunigten Grafikkarte spielen läßt. Die Einheiten, Landschaften, Kampfscreens und Cutscenes fallen auch entsprechend opulent aus. Das bedeutet, daß wir uns nicht mit einer starren isometrischen Schräg-von-oben-Sicht begnügen müssen, sondern von den verschiedensten wählbaren oder sogar beweglichen Kameraperspektiven zu neuen taktischen Finessen angespornt werden. Und zwischen der Zerstörung von Aldaraan und dem Gefecht von Hoth liegen unzählige Chancen für einen jungen, ehrgeizigen Kommandeur. *fe*



Hat die Allianz eine echte Chance? Vielleicht auf dem nächsten Planeten..

Ich mach's online: Einfach, schnell, günstig

1 Monat unbegrenzte Onlinezeit
Gratis* testen

Titel-CD rein und lostesten: 30 Tage gratis*.

Das meint Computer Bild (24/98; 5/97):
"Bester Online-Dienst in Preis/Leistung, Qualität und Service."

Mehr als Internet - Online vom Feinsten!

- Einfache Bedienung und Installation
- Schnelle Geschwindigkeit (Modem/ISDN)
- Sicherheit durch virtuellen Schlüssel
- Übersichtliche Struktur
- Persönliche E-Mail-Adresse und Homepage
- Neuester Mailstandard POP3
- Bundesweit lokale Einwahlmöglichkeit zum Ortstarif*
- Weltweit in 185 Ländern verfügbar
- Exklusive Inhalte, Archive und Datenbanken
- Mehr als 3000 Dienste und Foren zu Computing, Reisen, Business und vieles mehr.
- Persönlicher Clipping-Service (ENS)
- 24-Stunden-Kundendienst
- Tour durch CompuServe und ausführliche Informationen auf Ihrer CD-ROM

GO!

Jetzt gratis* testen: 1 Monat so lange Sie wollen.
Starten Sie einfach die Titel-CD!

Anmeldeberatung: 0 18 05/25 81 47 CD Nachbestellung: 08 00/3 73 23 73

*zzgl. Telefongebühren. Bei Einwahl über Datex-J zzgl. 1 US-$/Stunde.

http://www.compuserve.de



THE REVENANT

Entführte Töchter und lebende Untote bevölkern das neue Iso-Rollenspiel von Cinematrix



Schon mein Opa wußte es: Stille Wasser sind tief...



Irgendwie sieht das nach einem Teleporter aus



Der Waffenhändler ist immer eine Reise wert



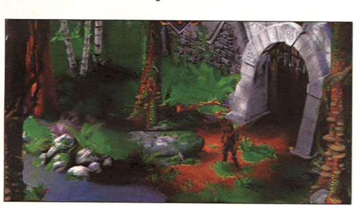
In düsteren Gewölben lauern Gefahren – man beachte den Fackelschein um den Helden

The Revenant
Genre
Iso-Rollenspiel
Hersteller
Cinematrix/Eidos
Erscheinen geplant
Herbst '98

Locke D'Averam ist ungefähr das, was die Haitianer einen Zombie nennen würden. In unserem Kulturkreis wäre wohl eher von einem Wiedergänger die Rede – jedenfalls wurde der Bursche von einem mächtigen Zauberer aus dem Reich der Toten zurückgeholt, um einem anderen mächtigen Zauberer eins auf die Mütze zu geben. Dieser andere nämlich hat die Tochter des ersten entführt! Nun ist ja nicht einsichtig, warum man für solche Rache-Aktionen unbedingt den Ex-Verstorbenen Locke braucht, aber gemach: Alles hat seinen Sinn.

Den freilich erkennt Herr D'Averam auch nicht gleich, zumal er ein paar verständliche Gedächtnislücken hat und sich nur mühsam an alte Künste und Fähigkeiten erinnert (echt mal eine witzige Begründung dafür, daß der Held eines Rollenspiels zuerst ganz kleine Brötchen backen muß). Jedenfalls kann die Insel Ahkuilon, wo das Game angesiedelt ist, auf stolze Vergangenheiten voller gewaltiger Imperien zurückblicken – heute freilich lebt dort außer den erwähnten Zauberern, etlichen Dungeons und viel Unkraut nur noch eine barbarische Bevölkerung. Und Gerüchte wollen wissen, dies sei deshalb so, weil die Ahnen Geheimnisse entdeckt hätten, die besser unter der Decke geblieben wären. Tja, und irgendwie ist der Mädchenraub denn auch kein Zufall gewesen, sondern er hängt mit dieser antiken Vergangenheit zusammen – ebenso wie die Beschwörung Lockes...

Das ganze wird in einer isometrischen Perspektive gezeigt, die sofort an „Diablo" erinnert, aber bei näherem Hinsehen halten sich die Gemeinsamkeiten dann doch in Grenzen. Offenbar ist „The Revenant" beispielsweise viel stärker mit



...und stille Burgen sind eine immer wieder gern genutzte Gelegenheit zum vorsichtigen Abspeichern!

einer Story behaftet, auch haben klassische Rollenspiel-Rätsel ein größeres Gewicht als dort. Die 16-bit-Grafik wird trotz handgezeichneter Hintergründe, so versprechen die Hersteller, nicht statisch oder „gekachelt" wirken, wofür neben einer neuartigen 3D-Engine auch vielfältige Lichteffekte verantwortlich sein sollen: Sowohl Fackeln oder andere Leuchtquellen des Helden wie auch die verschiedenen Tageszeiten sorgen in diesem Sinne für optische Abwechslung. Zum guten Schluß werden uns die Polygon-Helden selbst mit hübschen Animationen überraschen, da ihre Bewegungen per Motion Capturing eingefangen wurden.

„The Revenant" wird übrigens auch als Multiplayer-Game für bis zu vier Teilnehmer im Internet spielbar sein, wobei aber derzeit noch nichts Näheres zu diesem Feature feststeht. *jn*

BALDUR'

Abenteuer an der

Interplay verspricht ein Rollenspiel mit Intelligenz!





Vor allem in Gebäuden gibt es viele Details zu entdecken



Häuserdächer werden durchsichtig, wenn man die Innenräume betritt



Auch für moderne Verkehrsmittel ist gesorgt



Eine noch ungeborene Heldin

Die AD&D-Rollenspiele blicken am Computer auf eine durchaus wechselvolle Geschichte zurück: Unter den Fittichen von SSI blieben sie lange Zeit einem mehr oder weniger unveränderten Antik-Design verpflichtet und gerieten schließlich ins verstaubte Abseits. Die „Beholder"-Trilogie durchbrach sehr erfolgreich solche Grenzen, doch konnte SSI das gefeierte Entwicklerteam Westwood nicht lange halten. Etwas halbherzig experimentierte man daraufhin mit verschiedenen 3D-Umgebungen und Iso-Perspektiven („Menzoberranzan", „Dark Sun" und andere), und schließlich wechselten die AD&D-Lizenzen zu anderen Herstellern. Insbesondere Interplay engagiert sich hier: Für den Herbst ist nämlich mit „Baldur's Gate" ein Titel avisiert, der einmal zu den Legenden des Genres gehören könnte. Und das nicht zuletzt deshalb, weil abgesehen von diversen Mission-Packs, bereits zwei Baldur-Nachfolger fest eingeplant sind...

Worum geht's?

Baldur's Gate ist eine an der Sea of Swords gelegene Stadt in den Forgotten Realms, deren Name auf den berühmten Forscher Baldurian zurückgeht – hier in dieser Gegend ist er vor Zeiten verschollen, und der Spieler wird sich unter anderem um die Klärung seines Verbleibs bemühen können. Eigentlich aber geht es um den heftigen Ärger, dem die Metropole entgegensieht: Kriege im Süden, Kriege im Norden, und zu allem Überfluß wird das Eisen knapp, weil die Erzkarawanen von Banditen überfallen werden. Eisenknappheit aber ist nicht nur schlecht fürs Blut, sondern auch für die Schmieden, so daß Schwerter wie Pflugscharen zu Mangelwaren avancieren. Keine Frage, da muß ein nach allen Regeln der AD&D-Charaktergenerierung erstellter Held her, der mit bis zu fünf Kollegen (die aus dem großen Pool der NPCs angeworben werden) für Ordnung sorgt!

Ein bißchen Psychologie

Zur Verfügung stehen dabei die notorischen Fantasyrassen mit insgesamt 26 verschiedenen Berufsklassen, wobei Doppel- oder Multicharaktere mitgerechnet sind. Interessant sollen dabei besonders die Beziehungen der Partymitglieder untereinander ausfallen, die in erster Linie vom „Alignment" (grob gesagt die Weltanschauung) abhängen. Ist das Betriebsklima schlecht, soll das sogar bis zu Gefechten untereinander gehen können. Überhaupt wollen die Programmierer ihre



Die Kanalisation erstrahlt im Marmorglanze – beunruhigend sind nur die Eier oben rechts...

S GATE
Schwerterküste



Helden erstmalig in der Genregeschichte mit so etwas wie „Intelligenz" ausstatten. Diese beruht auf einem Skript, das für jede Figur ein Verhaltensschema beschreibt. Als Resultat muß der Spieler nicht unbedingt jeden Reisegefährten eigenhändig steuern, weil die Burschen durchaus allein zurechtkommen – allerdings nicht immer das tun, was ihr „Boß" gerne möchte. Das besagte Skript wird übrigens manipulier- und auch abschaltbar sein.

Hau druff...

Wie es heutzutage üblich ist, streift man in Echtzeit durch die Lande und kämpft in gleicher Weise auf dem Hauptbildschirm. Damit aber auch Runden-Fans ihre Freude haben, darf man die Action jederzeit stoppen und dann in aller Ruhe seine Befehle verteilen. Normalerweise aber sollten auch Nicht-Aktionisten ganz gut mit der „schnellen" Variante zurechtkommen, weil sich die Kumpane ja eben eigenständig mit Hilfe ihrer Skript-Anweisungen prügeln.

Im übrigen funktioniert das Kampfsystem natürlich ganz nach den AD&D-Regeln, wobei auf einige Spezialitäten und Winkelzüge besonderer Wert gelegt wurde. Diebe beispielsweise verfügen bekanntlich über die Option „Hide in the shadows", können sich also in eine dunkle Ecke verdrücken und von dort aus den Gegnern überraschend in den Rücken fallen. Diese Sonderfähigkeit wird hier visuell umgesetzt werden: Ein Langfinger, der sich erfolgreich versteckt hat, ist für den Spieler am Bildschirm zwar noch sichtbar, aber in verschatteter Form. Die Feinde jedoch können den Burschen dann allerdings nicht wahrnehmen...



Schöner Wohnen im Landhausstil – man beachte die vielfältigen Lichteffekte

Alle Variationen eingerechnet, darf man wohl deutlich über 60 verschiedene Monstersorten erwarten, wobei individuelle Unterschiede natürlich nicht berücksichtigt sind. Denn genau wie die diversen NPCs verfügen auch die Bösewichter über eine Skript-KI – in der Praxis wird es also nicht einfach bloß Kobolde geben, sondern eben mutige, feige oder auch hinterhältige Kobolde.



Vorsicht Falle!

Teamwork

Zu den interessantesten Features dürfte aber wohl gehören, daß „Baldur's Gate" multiplayerfähig ist – wobei Zusammenarbeit gefragt ist. Jeder Teilnehmer steuert dabei eins der Partymitglieder, ansonsten aber handelt es sich um dasselbe Spiel mit denselben Rätseln und denselben Gegnern. Möchte einer der Recken zwischendurch aussteigen, weil das Abendbrot auf dem Tisch steht, so ist das kein Problem: Einstweilen wird der betreffende Charakter dann einfach von der schon mehrfach erwähnten Skript-KI übernommen. Natürlich kann auf diese Art und Weise auch per Internet gespielt werden, die Hersteller legen jedoch Wert auf die Feststellung, daß „Baldur's Gate" nicht im eigentlichen Sinne ein Online-Game ist. Es existieren zwar Überlegungen, eine AD&D-Onlinewelt ähnlich der von „Ultima Online" zu kreieren, aber mehr als ganz unverbindliche Überlegungen sind das bis jetzt noch nicht. *jn*



Hübsch gezeichnet sind die Dörfer schon mal auf alle Fälle



Bioware – eine schräge Truppe



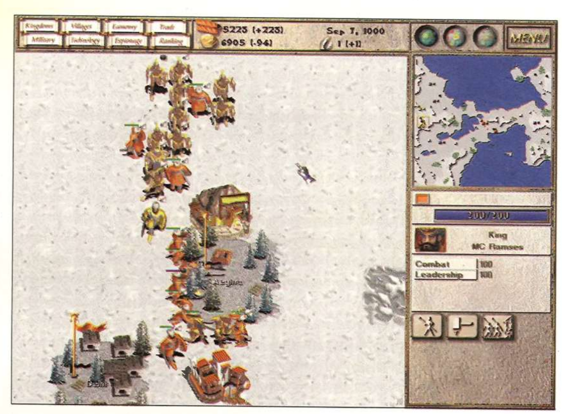
Gemütliche Sofas, aber wo ist das Bärenfell?

Baldur's Gate
Genre
AD&D-Rollenspiel
Hersteller
Bioware/Interplay
Erscheinen geplant
Herbst '98

SEVEN KINGDOMS

Ancient Adversaries

Kaum herrscht man ein paar Monate, kommt schon die erste Upgrade-CD...



Die Ägypter, stilecht in Purpur gewandet, vor ihrem Wüstendorf Memphis



Speerschwingede Zulus, augenscheinlich in der Überzahl



Krummsäbelnde Inder. Durch ihre Orangen-Mäntel heben sie sich besser von der Schneedecke ab.

Die Staatssimulation Seven Kingdoms erhält Nachwuchs – oder ein paar zusätzliche Provinzen, ganz wie Ihr wollt. Nun wird das Problem der gestandenen Warcraft-Fans mit diesem Spiel dadurch nicht beseitigt, denn nach wie vor müßt Ihr als König auf die Laune Eurer Untertanen, den Füllpegel Eurer Schatztruhe und die zahlreichen Spionage-Optionen achten, bevor Ihr in eine klassische Feldschlacht ziehen und dabei dem Feind mit Schwert, Keule, Spieß, Bogen und den verschiedenen Katapulten auf den Pelz rücken könnt. Im Gegenteil: Die Optionen sind mit "Ancient Adversaries" noch zahlreicher geworden. Das zusätzliche Terrainset "Schnee und Eis" bringt zunächst nur grafische Abwechslung neben Wald, Wiesen und Wüste. Mehr Spaß bieten die drei zusätzlichen Völkerstämme. Neue Nationalitäten im Spiel machen das Einnehmen von unabhängigen Dörfern – ein wichtiges Element im Spiel – natürlich noch etwas kniffliger. Das geht Euren Gegnern aber nicht anders. Die Neuen im Bunde sind die Inder, Ägypter und Zulus, die jeweils ihre eigenen Fähigkeiten, Waffen und natürlich auch Gottheiten ins Spiel bringen. Isis, kann als urzeitliche Urmutter mit ihrer Magie das Bevölkerungswachstum entfachen, Djinni untergräbt die Loyalität der Feindestruppen und der Zulugott mit dem schwierigen Namen steigert den Wert Eurer Generäle. Auch die Waffenfabriken warten mit einem neuen Bonbon auf uns: Der Unicorn, eine weiterentwickelte Ballista, wirft mit Flammenbällen auf die Gegenseite. Auch die KI der Computergegner wurde noch etwas weiterentwickelt. Künstliche Intelligenz war ja schon in der ersten Version nicht zu knapp bemessen, was sich nicht nur auf die Flexibilität der "künstlichen Könige", sondern auch auf das stimmige Verhalten der eigenen Einheiten auswirkte. Auf vielfachen Wunsch wurde nun ebenfalls die Option eingebaut, Befehle auch in der Pause erteilen zu können, das dürfte den treuen Anhängern der Rundenstrategie gefallen. Das freie Eroberungsspiel ist geblieben, zusätzlich gibt es 15 neue Szenarien mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad für Anfänger und Veteranen. *fe*



Auch diesmal wieder die beliebten Seeschlachten und Belagerungsgeschütze

Seven Kingdoms - Ancient Adversaries
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Enlight/I-Magic
Erscheinen geplant
Juni 1998

DIABLO 2

Rückkehr in die Unterwelt

Das erste Diablo war höllisch gut. Diablo 2 schickt Euch ins Fegefeuer.



Die Geschöpfe haben uns in die Ecke getrieben



Auch in „Diablo 2" treiben allerhand höllische Kreaturen ihr diabolisches Spiel



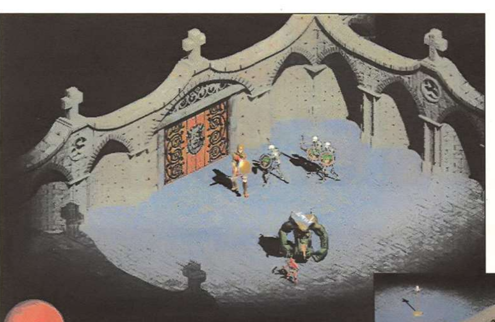
Die Amazone hat alle Hände voll zu tun - der Bodycount wächst stetig

Diablo 2
Genre
Action-RPG
Hersteller
Blizzard Entertainment
Erscheinen geplant
Ende 1998

Es war wahrlich keine große Überraschung, als Blizzard Entertainment anläßlich der letztjährigen E3 einen Nachfolger zu "Diablo" ankündigte. Schließlich wanderten von dem mit RPG-Elementen versetzten Dungeon-Hack & Slay weltweit über eine Million Exemplare über den Ladentisch, womit sich der Titel als das bestverkaufteste Spiel 1997 ein Denkmal setzte. Das simple Gameplay tat ein übriges, um die Spielergemeinde mit dem "Diablo"-Virus zu infizieren. Die Entwickler ruhen sich jetzt allerdings nicht auf den Lorbeeren, die sie mit dem ersten Teil geerntet haben, aus und produzieren einen bloßen Aufguß des Verkaufsschlagers, sondern werden die Anhängerschar mit einigen Neuerungen verwöhnen. So wird "Diablo 2" auf einer gänzlich neu gestalteten Engine basieren. Das sichtbare Areal wird größer werden, da sich das Programmierteam dazu entschlossen hat, die Toolleiste am unteren Bildschirmrand zu verkleinern. Ebenfalls ermöglicht die neue Engine die Darstellung von farbigen Lichteffekten (wodurch der Einsatz von Zaubersprüchen grafisch noch eindrucksvoller in Szene gesetzt wird) so wie Gouraud-Shading.

Die Handlung selbst wird uns ein Wiedersehen mit Diablo höchstpersönlich bescheren, denn der Dämon wurde im ersten Teil nämlich nur scheinbar besiegt. Dem Übeltäter gelingt es zu entkommen und so schmiedet er jetzt noch sinistere Pläne, um das Land mit den Heerscharen des Bösen zu regieren. Tatkräftige Unterstützung erhält er dabei unter anderem von den Höllenkreaturen Baal und Mephisto, sowie einem weiblichen Dämon namens Andariel.

Das eigentliche Spiel wird sich aus vier unabhängigen Kapiteln zusammensetzen, wobei jeder Abschnitt über eine bevölkerte Stadt mit jeweils per Zufall generierten Dungeons und umliegenden Ländereien verfügt. Insgesamt soll die Fantasy-Welt von "Diablo 2" viermal so groß werden wie das Original. Allein schon der erste Akt entspricht somit in etwa dem kompletten Umfang des Vorgängers. Gerade das Ambiente in den Ortschaften soll außerdem "lebendiger" und weniger statisch als beim ersten Teil wirken. Weitaus mehr Nicht-Spieler-Charaktere werden diese Plätze bevölkern und die Interaktion mit ihnen wird um einiges facettenreicher ausfallen. Es ist sogar vorgesehen,



Auf plumpe Annährungsversuche reagiert die Heldin äußerst allergisch

Der Händler macht wohl gerade Mittagspause

daß Ihr NPCs zum Beispiel als Söldner oder Knechte anheuern könnt. Begegnungen mit ein paar alten Bekannten, wie dem Dorfältesten Deckard Cain oder möglicherweise auch Wirt, dem Jungen mit dem Holzbein, sind dabei nicht auszuschließen.
Die Charakterklassen werden ebenfalls radikal überarbeitet. Die ursprünglichen drei Kategorien (Krieger, Jägerin und Zauberer) werdet Ihr vergebens suchen, stattdessen stellen Euch gleich fünf neue Charaktere vor die Qual der Wahl. Bislang hat Blizzard nur zwei davon offiziell angekündigt: Die Amazone und den Necromancer. Die Amazone ist eine im Umgang mit Bogen und Speer geübte Kriegerin und wird dementsprechende Fähigkeiten besitzen. Wird sie in Kämpfe verwickelt, kann sie ihren Speer werfen und ihn danach wieder aufsammeln, oder zur Seite hin den Schlägen des Gegners ausweichen.
Der Necromancer weiß sich dagegen mit Zaubersprüchen, beziehungsweise magischen Kräften seiner Widersacher zu entledigen. Seine Skills beinhalten unter anderem die geistige Kontrolle schwächerer Kreaturen die Fähigkeit, Tote zum Leben zu erwecken, oder einem Unhold die Lebensenergie zu entziehen. Was die drei restlichen Klassen anbelangt, so hüllen sich die Entwickler noch in Schweigen.
Natürlich werdet Ihr in der viel größeren Spielewelt mehr Waffen, Spells und Rüstungen vorfinden, wobei diesmal grafisch differenzierter dargestellt werden soll, welche Items Euer Charakter gerade benutzt. Obendrein werden verschiedene Ausrüstungsgegenstände zusammen effektiver nutzbar sein. Findet Ihr in einer Region beispielsweise eine Rüstung und in einer anderen Gegend das dazugehörige Schwert, werden die Eigenschaften beider Items dadurch aufgewertet. Mit neuen Monstern wollen die Entwickler ebenfalls nicht geizen, aus dem ersten Teil sollen lediglich die Skelettkrieger, die Fallen Ones und die Zombies übernommen werden.
Selbstverständlich wird auch der Multiplayer-Aspekt in "Diablo 2" gepflegt werden. Die Anzahl der Teilnehmer an einer Session soll sich möglicherweise von vier auf acht heldenhafte Recken verdoppeln. Weitere Battle.net-Optionen beinhalten zudem einen Online-Handelsposten und eine Weltrangliste.
Vorraussichtlich noch vor Weihnachten will Blizzard North die "Diablo"-Jünger nun mit der heißersehnten Fortsetzung beglücken, jedoch lehrt uns die Erfahrung (man denke da nur an "StarCraft"), was man im allgemeinen von solchen Prognosen zu halten hat. *cis*



Unablässig traktieren uns die Geschöpfe



Die Amazone kämpft sich den Weg frei



Was hat uns dieser NPC zu sagen?



Allerhand neue Monster werden die Fantasy-Welt bevölkern

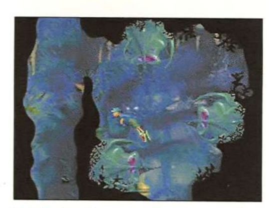
HEART OF DARKNESS

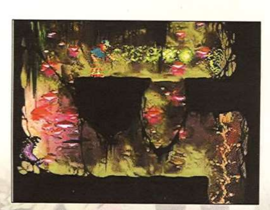
Was lange währt, wird irgendwann tatsächlich fertig




Hier muß Andy ganz große Schritte machen


Jetzt nur nicht abrutschen!


Freischwimmer erforderlich


Nicht alle Pflanzen sind freundlich

Heart Of Darkness
Genre
Geschicklichkeit
Hersteller
Amazing Studios/Infogrames
Erscheinen geplant
Sommer '98

Das Ende einer Odyssee ist in Sicht. Exakt vor drei Jahren wurde „Heart Of Darkness" in der Power Play ausführlich vorgestellt und zierte sogar das Cover der Ausgabe 6/95. Damals war der Erscheinungstermin dieses Titels für Oktober des selben Jahres anvisiert, doch bekanntlich sind die Irrungen und Wirrungen in der Computerspiele-Branche unergründlich. Die Rechte für das ehrgeizige Jump-&-Run-Projekt wanderten von Virgin Interactive letztendlich zu Infogrames, so daß das Produkt jetzt in Kürze endlich veröffentlicht wird.

Zur Erinnerung: Der kleine Junge Andy ist der Held von „Heart Of Darkness". Andy ist ein ganz normales Kid, das sich vor der Dunkelheit fürchtet und Probleme mit seinem Lehrer hat. Sein bester Freund ist sein Hund Whisky, der eines Tages von den Mächten der Finsternis entführt wird. Andy zögert nicht lange und begibt sich, um seinen treuen Gefährten zu retten, in ein geheimnisvolles Reich, wo er mit seinen Ängsten konfrontiert wird, gegen Phantome und Dämonen kämpft und sich mit bizarren Gestalten anfreundet. Im Finale muß Andy dann noch den fiesen Obermotz, den Meister der Finsternis, besiegen.

Der Spieler wird die Kontrolle von Andy übernehmen und ihn durch acht riesige Welten dirigieren, wobei sich der Protagonist von Screen zu Screen hüpft, hangelt, klettert, schwimmt, schwingt und schießt. Obendrein werdet Ihr manchmal auch ein paar Puzzles zu lösen haben, um das nächste der zirka 180 Szenarien zu erreichen. Damit sich an gefahrvollen oder kniffligen Stellen der Frust über ein frühzeitiges Ableben in Grenzen hält, bekommt Ihr von den Programmieren unendlich viele Leben spendiert.

Mehr als 2000 Frames stehen dem Charakter für eine Animation zur Verfügung, was unglaublich geschmeidige Übergänge zwischen den Bewegungsabläufen ermöglicht. Erwähnenswert sind obendrein die aufwendigen Zwischensequenzen (von insgesamt über 30 Minuten Länge), die sich qualitativ durchaus mit abendfüllenden Spielfilmen wie „Toy Story" messen lassen können. Im Spiel werdet Ihr Euch des weiteren an eindrucksvoll gestalteten Hintergrundgrafiken sattsehen dürfen. Die Musik, die vom Londoner Symphonieorchester eingespielt wurde, wird auch Hollywood-Qualität besitzen und stammt von Bruce Broughton, der bereits die Scores zu Kinohits wie Silverado, Tombstone oder Young Sherlock Holmes komponiert hat. *cis*


Andy muß den Schattenwesen trotzen

Ebenfalls erhältlich vom „Games Publisher des Jahres 97"*:

AIR WARRIOR III

CAESAR

LIBERATION DAY

iF22 v.5

You 'll love the way you fly!



- **Drei Einsatzgebiete** (Bosnien, Ukraine und Persischer Golf) auf einer CD, photorealistisch gestaltet auf Basis von Satellitendaten!
- **Authentisches Flugverhalten der F22** aufgrund neuer Avionic-Daten der US-Regierung.
- **Automatischer Mission- und Campaign-Generator** (TALON™ - **T**otal **A**ir and **L**and **O**perations **N**etwork) für ständig neue Missionen
- **Überarbeitetes aktives Cockpitdisplay** mit zusätzlichem "virtuellen" Cockpit und "Padlock-View". Dogfights jetzt noch realistischer!
- **Verbesserte künstliche Intelligenz (AI) und Missionsplanung** mit zusätzlichen Zoom-Levels.
- **Neues Datenkompressionsverfahren:** Flüssige Darstellung auch auf schwächeren PCs.
- **Neue Special Effects**, wie transparente Rauchfahnen und Explosionen bei Verwendung von 3D-Grafikkarten, sowie **zusätzliche Videosequenzen** am Missionsende, **kompatibel mit AGP (Advanced Graphics Port)-ausgerüsteten Systemen.**
- **Verbesserte Terraindarstellung** speziell der Täler und Ebenen durch Texture-Dithering.
- **Multiplayer-Modi** per Modem, LAN oder Internet.
- **Software und Handbuch komplett in Deutsch.**

*Power Play 2/98

PC CD-ROM

INTERACTIVE MAGIC™

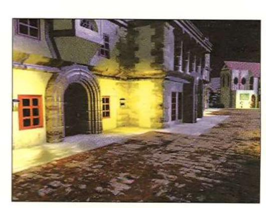
www.imagicgames.de

RETURN TO KRONDOR

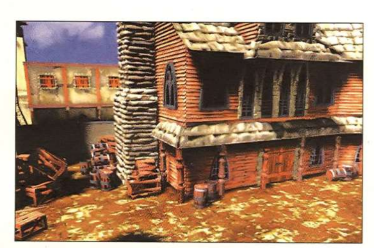
Alle Wege nach Krondor führen über Sierra – neuerdings...

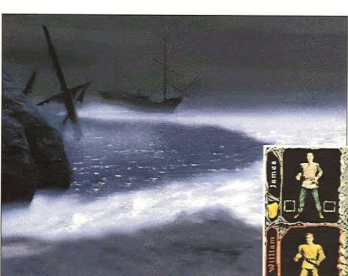
Die Nachfolger von Dynamix' 3D-Rollenspiel „Betrayal at Krondor" schienen lange Zeit unter keinem guten Stern zu stehen: Der inoffizielle („Betrayal in Antara") enttäuschte letztes Jahr, und der offizielle geriet in den Strudel der Probleme bei 7th Level. Inzwischen aber haben sich die Wogen geglättet und Return to Krondor ist mitsamt Midkemia-Romancier, Lizenzgeber, Berater und Story-Designer Raymond E. Feist in den Schoß der Sierra-Familie zurückgekehrt. Und damit's wirklich was wird, hat man bei Sierra nicht nur die Titelrechte, sondern das komplette Entwicklungsteam (PyroTechnix) gleich mit eingekauft.
Also darf erwartet werden, daß die Jungs bruchlos weiterprogrammieren, was auch nötig sein wird, da das Game zu Weihnachten erscheinen soll. Freilich lassen die Jungs derzeit noch wenig von der Story an die Öffentlichkeit. Sicher ist, daß es hier um die „Träne der Götter" gehen wird, eine heilige Reliquie der Ishapianischen Kirche. Das gute Stück wird nämlich geklaut – aber nicht von irgendwem. Nein, es hat sich etwas Böses manifestiert, um die Träne zu krallen...
Fünf Hauptcharaktere werden sich unter dem Kommando des Spielers dem Grauen entgegenstellen; ihr Weg führt sie vom Palast in Krondor über die stadteigene Kanalisation (Kennern des Vorgängers bestimmt ein Begriff) bis in die verwinkelten Ecken eines blasphemischen Tempels. Wenn man älteren, noch aus der 7th-Level-Zeit stammenden Angaben nach wie vor trauen darf (der Name Feist steht ja für Kontinuität), dann wird das Spiel etwa ein Jahr nach den Ereignissen in „Betrayal at Krondor" spielen – mit dem bestens bekannten James als Hauptfigur. Ein weiterer Promi unter den handelnden Personen wäre William, der Sohn des Zauberers Pug. Auch die interessante Einteilung in Kapitel mit unterschiedlichen Handlungsträgern scheint man beibehalten zu wollen. Insofern darf eine Mischung aus linearer und nichtlinearer Handlung erwartet werden, denn zwar gilt es in jedem der Kapitel, eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen, aber die Wege, die dazu eingeschlagen werden, liegen zu einem Gutteil im Ermessen des Spielers.
Zum guten Schluß sind übrigens weitere Midkemia-Rollenspiele in Planung – wollen wir mal hoffen, daß das nächste nicht auch wieder fünf Jahre auf sich warten läßt... *jn*


Ein interessanter Effekt: Dieselbe Straße bei Tag...


...und in der Nacht


Kombiniere: Die Burg von Krondor


In üblen Hinterhöfen findet man meist die tollsten Sachen


Ich wußte schon, warum ich den Schwimmunterricht immer gehaßt habe!



Das Inventory der Party

Return to Krondor
Genre
3D-Rollenspiel
Hersteller
PyroTechnix/Sierra
Erscheinen geplant
Jahresende

M.I.A.
Missing In Action

Wenn sich Entwickler von Filmen wie „Platoon“ oder „Full Metal Jaket“ inspirieren lassen...



Auch bei Regenwetter müssen wir uns mit Charlie herumärgern


Wir beharken einen Stützpunkt des Vietkong


Den Hovercrafts geben wir Geleitschutz

M.I.A. - Missing In Action
Genre: **Action**
Hersteller: **Simis/GT Interactive**
Erscheinen geplant: **Juni '98**

Mit dem Vietnamkrieg bereitet die britische Softwarefirma Simis ein äußerst heikles Kapitel der amerikanischen Geschichte als actionorientierte Helikopter-Simulation im Stile der Strike-Reihe von Electronic Arts auf. Als Captain John Mann verschlägt es Euch in „Missing In Action“ gleich nach der Ausbildung an die Front und Ihr müßt fortan in insgesamt 26 Einsätzen, die sich in vier Kampagnen unterteilen, Eure Flug- und insbesondere Schießkünste unter Beweis stellen. Die Missionen werden so unterschiedliche Aufgaben wie das Eskortieren eines Versorgungshubschraubers, Sturmangriffe, die Rettung von gefangenen Landsleuten, Aufklärungsflüge, die Verteidigung eines Stützpunktes oder Truppentransporte umfassen, wobei diese Einsätze auf seinerzeit tatsächlich ausgeführten Operationen der US-Airforce basieren.

Euren jeweiligen Helikopter (klassische Modelle wie Chinook, Huey, Loach oder Cobra) werdet Ihr während des Fluges aufgrund der Außenansicht jederzeit im Auge behalten können. Ein umfangreiches Arsenal an Waffensystemen wie Raketen, Granaten oder MGs erleichtern des weiteren den Kampf gegen den Vietkong. Situationsbedingt soll sogar die Möglichkeit bestehen, Luft- oder Artillerieunterstützung anzufordern und darüber hinaus stehen Euch gelegentlich Wingmen im Kampfeinsatz zur Seite. Das Gunship selbst wird höchst simpel zu steuern sein, so daß der Spieler also nicht durch eine Vielzahl von Tastaturkommandos oder ein umfangreiches Handbuch vom eigentlichen Geschehen abgelenkt wird – Simulationsexperten werden demnach weniger auf ihre Kosten kommen als militante Actionliebhaber.

Optisch wird sich der Titel durch realistisch gestaltete Szenarien inklusive Gebäude und Geländedetails, unterschiedliche Witterungsverhältnisse (Nebel, Regen et cetera), Explosionen, Rauch, bewegte Wasseroberflächen sowie andere grafische Effekte auszeichnen. Bei der Einsatzbesprechung sollen obendrein FMV-Sequenzen zusätzlich für eine passende Stimmung sorgen. 3D-Beschleunigerkarten werden im übrigen ebenso unterstützt wie MMX-Prozessoren.

Der Grafik soll die Gegner-KI in „Missing In Action“ keinesfalls hinterherhinken: So umfahren Konvois zerstörte Brücken, während sich beispielsweise Bodentruppen hinter Bäumen verstecken und dadurch dem Spieler ein schlechteres Ziel bieten.

Meistert Ihr trotz der feindlichen Gegenwehr Eure Aufgaben, wird Euer vorbildliches Handeln darüber hinaus mit Auszeichnungen belohnt werden – allerdings könnt Ihr bei groben Fehlern auch vor dem Militärgericht landen. *cis*


Unsere Truppen beim Appell

SOFT PRICE – BRINGT FUN FÜR ALLE

SOFT PRICE
GAME KLASSIKER ZU IRREN PREISEN

„COOL GENUG FÜR DIESE SCHLACHT?"

39,95*
Dark Reign
Bestes Echtzeit-Strategiespiel '97.
PC Player

39,95*
Floyd
Der wahre Held am Adventure-Himmel.

29,95*
Pirateninsel
Klassisches Denkspiel mit Suchtpotential.

NOCH MEHR NEUES BEI SOFT PRICE:

29,95*
Holiday Island
Die Wirtschafts-simulation mit Urlaubs-Feeling.

39,95*
Interstate '76
Grooviges Renn- und Actionspektakel.

49,95*
Titanic
Das fesselnde Adventure zum legendären Schiff.

29,95*
Hexen II
Knallharte 3D-Action perfekt inszeniert.

WEITERHIN BEI SOFT PRICE DIE ERFOLGSHITS:

- 29,95* DIE FUGGER II
- 29,95* SHANGHAI GROSSE MOMENTE
- 29,95* SIMON THE SORCERER I UND II
- 39,95* SUPER EF 2000
- 49,95* TRIVIAL PURSUIT
- 39,95* WARCRAFT II TIDES OF DARKNESS

ALLE SPIELE AUF CD-ROM

Mehr Info? Jetzt kostenlosen SOFT PRICE-Katalog bestellen unter der Telefonnummer 0 61 03 - 334 555

* unverbindliche Preisempfehlung





und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.

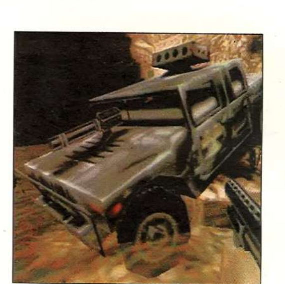


DUKE NUKEM FOREVER

Bald läßt der Duke in Vegas Aliens und Showgirls nach seiner Pfeife tanzen



Dieses mechanische Monstrum sieht wirklich nicht sehr freundlich aus



Ein paar zusätzliche Fahrstunden wären vielleicht sinnvoll gewesen



Diese Brücke sieht alles andere als stabil aus

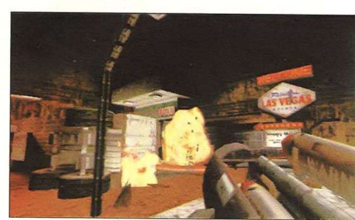
Duke Nukem Forever
Genre:
Action
Hersteller:
3D Realms/GT Interactive
Erscheinen geplant:
November '98

Nachdem der Titelheld bereits 1991 sein Debüt in einem Side-Scroller feierte, absolvierte der blonde Alien-Killer 1996 mit Bravour seinen ersten Auftritt in der Ich-Perspektive. Mit coolen Sprüchen trat er dem außerirdischen Gesindel in den Allerwertesten und eroberte die Herzen der id-süchtigen PC-Spieler, was hierzulande wenig später von der BPjS mit einer Indizierung quittiert wurde. Da die Shooter-Welle dieses Jahr ohnehin mit einer stattlichen Anzahl von Titeln einen neuen Höhepunkt erreichen könnte, darf in diesem Zusammenhang natürlich ein weiteres Abenteuer des lässigen E.T.-Terminators nicht fehlen.

Ort des Geschehens werden diesmal vorzugsweise Las Vegas und die umliegenden Schauplätze sein. Der durchgeknallte Wissenschaftler Dr. Proton, ein 2,30 Meter großer Cyborg, hat sich in der berüchtigten Area 51 eingenistet und das Spielerparadis in Nevada bombardiert. Mit Hilfe des UFOs, das in dem geheimen Militärstützpunkt gebunkert wird, ruft der Scherge obendrein noch Außerirdische herbei, um eine Armee aufzubauen, mit der er dann die Weltherrschaft an sich reißen und seinen alten Rivalen Duke ins Jenseits befördern will.

Der Duke wird also reichlich Gelegenheit bekommen, in zirka 25 bis 30 Levels diverse Locations wie den Hoover Damm, die Wüste von Nevada, die Casinos in Las Vegas oder eine Hühnerfarm von ungebetenen Besuchern aus dem All zu säubern. An bekannten Feinden sollen lediglich die schweinsköpfigen Cops aus dem Vorgänger dem Protagonisten das Leben schwer machen. Allerdings wird sich dem Blondschopf außer dem extra-terrestischen Abschaum das reanimierte Sicherheitspersonal der Area 51 in den Weg stellen, das Dr. Proton mit bio-mechanischen Extras ausgestattet und demzufolge noch robuster gemacht hat. An martialischem Gerät sind angeblich zehn unterschiedliche Verteidigungswerkzeuge vorgesehen, darunter die Chaingun, der Raketenwerfer und die Shotgun.

Die Interaktion mit der Umgebung wird bei "Duke Nukem Forever" ebenfalls nicht zu kurz kommen. So kann sich der Spieler unter anderem verschiedener Fortbewegungsmittel bedienen. Es sind zum Beispiel Motorrad und Jet-Ski im Gespräch. In den Spielcasinos von Las Vegas wird man darüber hinaus einer Magie-Show mit weißen Tigern beiwohnen und Elvis-Imitatoren begegnen können. Selbstverständlich sind auch wieder Stripperinnen mit von der Partie – schließlich will Duke seinen Spaß haben. Abgesehen davon wird dem Macho-Mann zudem eine Partnerin zur Verfügung stehen. Dieser zusätzliche Charakter bereichert dann sicher so manches Multiplayer-Match. *cis*



Mit dem Rocket Launcher kann sich der Duke so richtig austoben

LMK

Neue Abenteuer aus dem Universum des Schwarzen Auges!


Bunt und bizarr – die phantastische Welt von LMK

KURIOSE GEBURT

Manchmal schreibt das Leben schon seltsame Geschichten. Ursprünglich war „LMK" nämlich gar kein DSA-Spiel, sondern ein ohne speziellen Hintergrund entwickeltes Fantasy-Abenteuer. Als die Larian-Studios jedoch nach einem Publisher für ihr Spiel suchten, gerieten sie an Bomico/Attic. Dort schaute man sich das Programm an und hatte ein Déja-vu-Erlebnis: Die Attic-Programmierer waren nämlich schon selbst dabei, ein ganz ähnliches Game zu konzipieren – natürlich in Aventurien angesiedelt. Was lag also näher als ein Joint Venture? Unser Kommentar als Fachblatt für Teamwork: „Heiter so, heiter so! Gut gejagt!"


Auch das Interieur der Häuser ist sehr detailliert

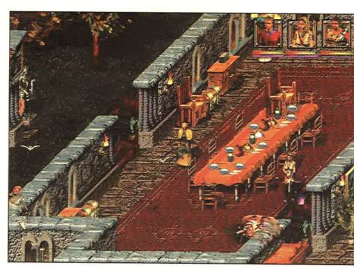
LMK
Genre
Iso-Rollenspiel
Hersteller
Larian-Studios/Attic
Erscheinen geplant
Oktober '98

Öfter mal was Neues – LMK ist nun zumindest in der deutschen Version nicht mehr die Abkürzung für „The Lady, the Mage, and the Knight", sondern steht stattdessen für „Legenden der Magier-Kriege". Nun gut, falls später mal wieder eine Umbenennung ansteht: Wir hätten da auch noch ein paar interessante Vorschläge auf Lager (evil grin)!

Tatsache ist aber, daß der neue Titel inhaltlich durchaus seine Berechtigung hat, denn die Welt des Pen & Paper-Rollenspiels „Das Schwarze Auge", in die LMK eingebettet ist, verfügt ja über eine reichhaltige Historie. Wie zum Beispiel die sogenannten Magier-Kriege, die sich etwa 400 Jahre vor der DSA-"Gegenwart" abspielten. Die Insel Rulat wurde seinerzeit von übelsten Krankheiten und Hungersnöten geplagt, die kaum natürlichen Ursprungs sein konnten. Und die Botschaft des Elends drang zu einem Heldentrio durch, dessen Mitglieder gerade hart daran arbeiteten, sich einen Namen zu machen...

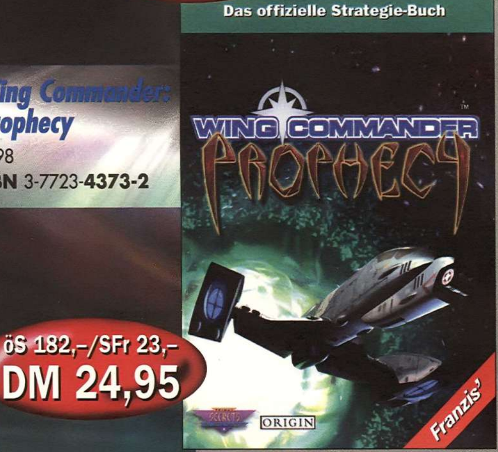
LMK ist also inhaltlich kein Nachfolger der bisherigen drei DSA-Rollenspiele von Attic, und auch die in Richtung „Diablo" gehende Präsentation spricht eine andere Sprache. Schließlich wurde selbst das DSA-Regelwerk deutlich gestrafft, was sich insbesondere im kompakten Charakterprofil und den vergleichsweise wenigen (aber dafür brauchbaren) Zaubersprüchen zeigt. Die Hersteller versprechen etliche optische Gimmicks, wie etwa Leucht- und Dämmerungseffekte oder Nebelschwaden – und das schon für MMX-Besitzer. Auch soll die KI der Figuren ziemlich anspruchsvoll sein, was sich beispielsweise in klugem Vorgehen bei Kämpfen äußert. So werden nachtsichtige Monster vielleicht versuchen, alle Fackeln auszulöschen, um dadurch in der Dunkelheit einen Vorteil zu erlangen. Hunderte von Rulatern tummeln sich in den Speichern des Rechners; mit etwa 80 von ihnen kann man reden, und einige mögen sich sogar der Party anschließen.

Die Spielwelt wird etwa 10 000 Bildschirme umfassen, wobei die komplette Insel auf einen Sitz ins Memory gelutscht wird – es muß also nicht nachgeladen werden. Besonders stolz sind die Larianer auf die Handhabung, denn sie haben darauf geachtet, daß alle Aktionen mit nur einem einzigen Mausklick ausgeführt werden können. Auch die Anwahl der einzelnen Partymitglieder wird (selbst, wenn sie sich an weit voneinander entfernten Orten befinden) sehr einfach und handlich vonstatten gehen. Mit anderen Worten: Hoffentlich stürzen bald die Blätter von den Bäumen – denn dann ist LMK-Zeit... *jn*


Das Bier wird schal beim Abendmahl

TOP-Lösungen zu TOP-Spielen



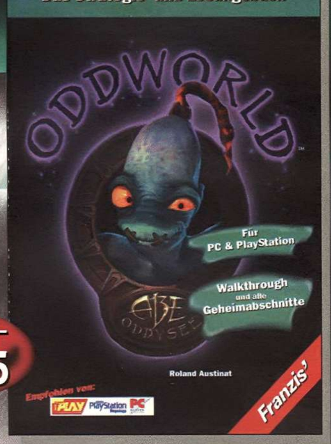


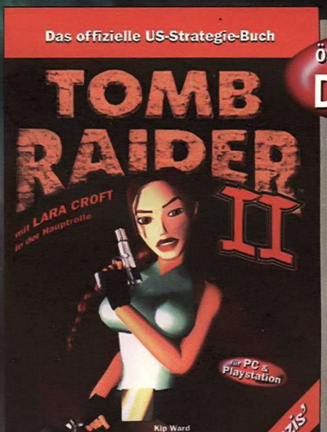




Red Baron II
1998
ISBN 3-7723-4393-7







Tomb Raider II
Ward, Kip; 1998
ISBN 3-7723-4413-5

Erhältlich bei: KARSTADT, Media Markt, Saturn, Allkauf, Conrad, Vobis, Brinkmann und in jeder Buchhandlung

Franzis'

Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing • Tel.: 08121/95-1444 • Fax 08121/95-1679
Compuserve 106004, 2214 • http://www.franzis.de

COMMA
Behind Enemy

Strategiespiele aus Spanien? Nein? Wir sagen doch!



Die Wache auf dem Turm war kein Problem

Diese Mission war ein Fehlschlag. Unsere Männer sterben in den Flammen.





Unsere Männer wurden gefangengenommen

Bei Tod eines Mitgliedes wird nur der Neubeginn bleiben



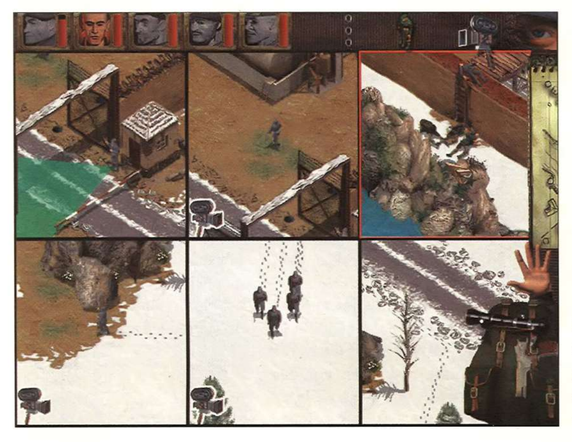
Unserer Männer verstecken sich hinter der Mauer, bis das Boot wieder weg ist

Der zweite Weltkrieg fand bisher mehr Berücksichtigung im ehrwürdigen rundenbasierten Strategiegenre. Die Entwickler von PyroStudios aus Spanien wollen den Hintergrund in ein Echtzeittaktikspiel verpacken, das mit einigen bemerkenswerten Features aufwarten soll. Kriege werden nicht nur in den großen Schlachten gewonnen, vielmehr sind es oftmals kleine, verdeckte Operationen, die den Sieg versprechen. Und genau das wird Eure Aufgabe in Commandos sein. Als Chef einer Elitetruppe dürft Ihr vorraussichtlich schon im Juni allerlei Aufträge für die Alliierten übernehmen. Die Soldaten, die unter Euch dienen, sind allesamt Spezialisten und überlebenswichtig für den erfolgreichen Abschluß einer Mission. Grundbedingung ist nämlich, daß alle überleben. Die Aufgabenpalette wird reichhaltig sein. Ihr werdet geheime Pläne stehlen, eine Kommunikationsanlage zerstören oder auch mal einen hochrangigen Offizier entführen dürfen. So können nur Scharfschützen auf hohe Distanz Leute erledigen oder Sprengstoffexperten die Bombe scharf machen. Lediglich Spione können sich einer feindlichen Uniform bemächtigen und unerkannt durch die gegnerischen Reihen spazieren.

Wer sich von Euch nun schwer vorstellen kann, jede Mission ohne Verluste zu überstehen, der sei beruhigt. Das Missiondesign ist darauf abgestimmt, daß ihr mit üblichen „Überroll"-Aktionen und wilder Herumballerei nicht weit kommen werdet. Alles soll heimlich, leise und vor allen Dingen unbemerkt vom Gegner ablaufen. Sorgfältige Planung im voraus ist also absolutes Muß. Damit dies auch möglich wird, haben die Programmierer interessante Features eingebaut. So könnt ihr jederzeit die Sichtlinie eines feindlichen Soldaten aktivieren und seid stets über den einsehbaren Bereich informiert. Wollt ihr Wachen auf Patrouille nicht aus den Augen verlieren und dennoch weiterhin Eure Männer bewegen, ist auch das kein Problem. In zusätzlich einblendbaren Fenstern könnt Ihr Kameras aktivieren, die automatisch den Soldaten auf ihrem Weg folgen. Damit das Gelände und die Wege der Feinde vor dem Erfüllen des Auftrages einsichtig sind, wird auf einen Fog of War verzichtet.

Das Terrain sieht nicht nur gut aus, sondern wurde mit vielen Details bestückt, von denen viele von Euch benutzt werden können. Lastwagen können zur Flucht verwendet, waffenstar-

NDOS
Lines



Viele Fenster können notfalls die Bewegungen aller Gegner offenbaren





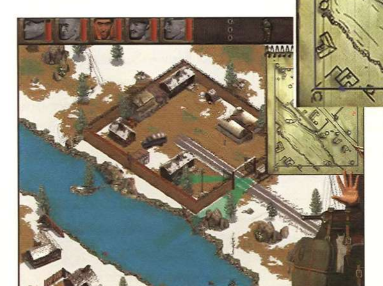
Diese Funkanlage muß zerstört werden



Genaues Timing ist wichtig, um eine offene Konfrontation zu vermeiden

rende Panzer zur Beseitigung von Gegnern eingesetzt oder Boote zur Überquerung von Flüssen genutzt werden. Damit Euch auch wirklich nichts entgeht, werdet Ihr stufenlos zoomen können. Um diesen Bedienungskomfort bei so vielen Möglichkeiten auch beizubehalten, haben sich die Entwickler eines bewährten Konzeptes bedient. Je nach möglicher Handlung ändert sich der Mauszeiger und informiert Euch, was ein Linksklick bewirken würde. Das Equipment des einzelnen Soldaten wird unten rechts am Rucksack dargestellt. Die Hand dient zum Ergreifen von Gegenständen.

Die Künstliche Intelligenz war bislang oft etwas, an dem die Spiele krankten. Die spanischen Programmierer versprechen eine besonders ausgefeilte KI, die es ermöglicht, daß die gegnerischen Soldaten auch auf die Ereignisse in ihrem Umfeld wirklich reagieren. So gehen sie Fußspuren im Schnee nach und verfolgen die Spur. Auf Schüsse in der Nähe sollen sie ebenfalls reagieren und den Vorfall untersuchen können. Verschwindet plötzlich ein Kamerad, ändern sie ihre Route und versuchen, ihn zu finden. Um es für Euch so echt wie möglich zu gestalten, spielt auch die Akustik eine Rolle. Eine Explosion ist schließlich wesentlich lauter als beispielsweise ein Schuß, und so werden voraussichtlich mehr Leute darauf reagieren und auf sie zurennen. Wird einer Eurer Untergebenen entdeckt, bedeutet das nicht automatisch seinen Tod und das Ende einer Mission. In der Regel soll dieser erst mit der Aufforderung, sich nicht zu bewegen, gestellt werden. Folgt Ihr der Aufforderung, wird er inhaftiert und Ihr könnt versuchen, ihn zusätzlich zu den Missionszielen zu befreien. Um Eurer Kreativität freien Lauf zu lassen und die Interaktion mit der Umwelt möglichst frei zu gestalten, werden unterschiedliche Wege möglich sein, um das Ziel zu erreichen. *mw*



Die Karte enthüllt die Gegnerpositionen



Der LKW dient am Ende der Mission als Fluchtmitel



Commandos - Behind Enemy Lines
Genre: **Echtzeittaktik**
Hersteller: **PyroStudios/Eidos**
Erscheinung geplant: **Juni 1998**



NEUES VON INTER

Abgehoben

iF/A-18E Carrier Strike Fighter

Zu den ambitioniertesten der kommenden I-Magic-Produkte gehört dieser Flugzeugträger-Flieger. Mit Jim Harler haben die Magier nämlich einen Spiele-Designer verpflichten können, der den Marineflieger-Job auch aus der Praxis kennt – was sich in vielen kleinen Details niederschlägt. Beispielsweise ist es so, daß jede Landung auf dem Träger bewertet wird, ja, es spielen sich regelrechte Wettbewerbe zwischen den Staffeln um den saubersten Touchdown ab – und natürlich wurde diese Facette in das Spiel eingebaut. Aber das nur am Rande, denn mit Hilfe eines dynamischen Missionsgenerators (die Einsätze sind nicht vorgefertigt, sondern werden jedesmal neu berechnet) können zwei verschiedene Sandkästen immer wieder durchgespielt werden, nämlich eine Kampagne im Persischen Golf und eine in der Ägäis, wo sich ein Phantasie-Konflikt zwischen Griechenland und der Türkei abspielt. Die Grafikengine stammt von „iF-22", soll allerdings noch stark mit Texturen verfeinert werden. Ein Schwerpunkt des Spiels wird auf möglichst hoher Variabilität liegen: In den Preferences soll man ungezählte Einstellungen vornehmen können, die sich hauptsächlich auf den Schwierigkeitsgrad auswirken.Man darf per Autopilot landen, falls einem die Normal-Prozedur zu frustrierend vorkommt. Generell ist es so, daß man als Teil einer Schwadron seine Aufgabe zu erfüllen hat und auch abseits der eigentlichen Missionen in das „echte" Flugzeugträger-Leben eingebunden ist. Das wirkt sich natürlich auch auf die Multiplayer-Optionen aus, bei denen schwerpunktmäßig Kooperation gefragt sein wird.



Für Feldstudien besuchte die I-Magic-Crew einen echten Flugzeugträger



Über Land und über Wasser

iF/A-18E Carrier Strike Fighter
Genre
Flugsimulation
Erscheinen geplant
Sommer '98

Elektrisch...

Ultra Fighters

Das Benzin geht schon bald zur Neige, weshalb die uns bekannte Welt ihrem Ende entgegeneilt. Im 26. Jahrhundert gibt es nur noch zwei Weltmächte, die nicht mehr Öl, sondern Sonnenenergie verfeuern. Nur eines bleibt wie gehabt: Man geht sich immer noch gern an den Kragen! Daher darf der Spieler mit zehn hochmodernen Ultra Fightern 26 Missionen über dem Seegebiet der Salomon-Inseln bestreiten. Als futuristischer Söldner kämpft er auf eigene Rechnung, bekommt Prämien für Abschüsse und kann mit der Kohle wiederum seinen Flieger besser ausrüsten oder sich gar einen neuen zulegen. Die leicht zu beherrschenden, aber doch zu komplexen „Dogfight"-Manöver fähigen Elektro-Kampfmaschinen sollen sowohl die traditionellen Simulanten als auch die Actionfreunde ansprechen.



Dieser Hafen benötigt gleich einen Schrotthändler

Ultra Fighters
Genre
SF-Flugsimulation
Erscheinen geplant
Herbst '98

Als die Spanier kamen

Theocracy



Ein pyramidales Spiel...

Mexiko im Mittelalter: Die Spanier erobern das Land, den einheimischen Azteken fällt die Rolle der besiegten Eingeborenen zu. Aber was wäre, wenn die Geschichte anders verlaufen wäre? Um das herauszufinden, übernimmt der Spieler einen der Aztekenstämme, um ihn durch geschicktes Ressourcenmanagement und heftiges Kampfgetümmel zur führenden Kraft des Landes zu machen, welche sogar den spanischen Missionaren die Stirn bieten kann. Auf den ersten Blick ähnelt das Game Microsofts „Age of Empires", bietet allerdings ausgefeilte Möglichkeiten, um auch große Menschenmengen mit Hilfe weniger Mausklicks wirkungsvoll zu steuern – ein Muß für Echtzeit-Eroberungen. Eine Kampagne, etliche Einzel-Szenarios, Multiplayer-Optionen sowie natürlich Handel, Wandel, Spionage und sogar Magie warten demnächst auf hoffnungsvolle Nachwuchs-Theokraten.



...mit wogenden Schlachten

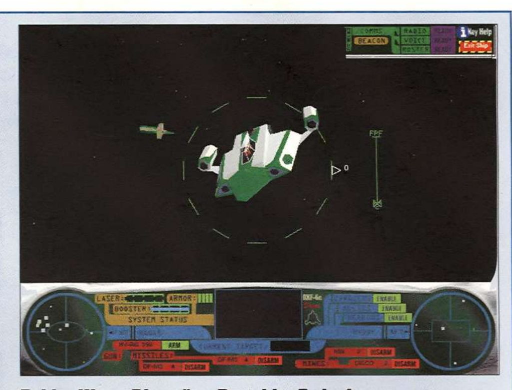
Theocracy
Genre
Echtzeitstrategie
Erscheinen geplant
Herbst '98

ACTIVE MAGIC

Kriegsgeflügel

WarBirds 2.0 und Raider Wars

Die Online-Fliegersim aus dem Zweiten Weltkrieg ist bereits seit 1995 auf dem Markt. Sie wurde, wie bei Online-Spielen üblich, kontinuierlich upgedatet; seit kurzem läßt sich eine generalüberholte Fassung (eben WarBirds 2.0) unter der Adresse **www.imagicgames.com** kostenlos aus dem Netz laden. Bis zu 200 Spieler können dabei gleichzeitig agieren und sich, in zwei Parteien aufgeteilt, regelrechte Luftschlachten liefern. Generell geht es dabei darum, die gegnerischen Flugplätze zu erobern. Um einsteigen zu können, benötigt man neben der Software auch die Mitgliedschaft bei I-Magic Online (ebenfalls unter besagter www-Adresse zu haben), die freilich kostet, und zwar im Minimal-Paket 2 Dollar pro Stunde, mindestens aber 10 Dollar im Monat. Diese Gebühr gilt für alle dort angebotenen Spiele, was jedoch im Moment keine praktischen Auswirkungen hat, da der zweite Titel, nämlich Raider Wars, ohnehin noch kostenlos im öffentlichen Betatest gezockt werden darf. Dabei handelt es sich um ein konzeptionell recht ähnliches, allerdings im Weltraum angesiedeltes Game: Die Kampfflieger zweier Megakonzerne streiten sich um die Besitzrechte über wertvolle Asteroiden. Allerdings gilt es hier, die feindlichen Carrier zu besetzen, und natürlich darf man grenzenlos in alle sechs Richtungen fliegen.



Raider Wars: Die grüne Partei im Fadenkreuz

WarBirds 2.0: Bomber mit dicken Bomben...

Raider Wars
Genre
3D Space-Combat
Erscheinen geplant
jetzt im Betatest

Verschollen im Weltraum

Malkari und Vangers

Diese beiden Futuristen haben wir ja schon in unserer vorigen Ausgabe ausführlich vorgestellt, daher nur ein paar schnelle Worte zu den Neuigkeiten: Für Vangers feilen die russischen Programmierer mit Hochdruck an den späteren Welten der originellen Genremixtur, während die Malkari-Designer im Augenblick heftig am Steuerungs-Feintuning arbeiten und jede Möglichkeit auskundschaften, das Spiel möglichst glatt und intuitiv spielbar zu gestalten.

Für Sandkastengeneräle

Road to Moscow

Mehr eine historische Simulation mit peinlich genau recherchierter Datenbasis denn ein konventionelles Strategical soll diese Straße nach Moskau sein. Inhaltlich geht es, man ahnt es schon, um den Zweiten Weltkrieg, spielerisch möchten die Programmierer neue Wege beschreiten. Als eine Art Heeres-Oberguru hockt man hier in seiner Schaltzentrale, bekommt als Input die Meldungen der Frontverbände und muß sie in möglichst sachdienlichen Outputs (nämlich neue Orders) verarbeiten. Das Programm läuft in zwei Modi ab; die Echtzeit-Sequenzen basieren auf vorangegangenen Befehlen und können nicht beeinflußt werden, bieten dann aber zweitens in regelmäßigen Zeitabständen die Möglichkeit zum Eingreifen – etwa so, als wäre eine Runde vorüber. Zwei komplette Kampagnen wollen hier siegreich bestanden werden. *jn*



Ein puristischer Armeenschieber...

Road to Moscow
Genre
Strategie-Sim
Erscheinen geplant
Sommer '98

„WILD BILL" PLAUDERT ÜBER SOLDATEN, SOWJETS UND SID MEIER

„Wild Bill" Stealey wurde 1947 in Ohio geboren, seine Laufbahn als Militärpilot fand 1982 mit der Gründung von Microprose und den dort produzierten Flugsimulationen eine gewisse Fortsetzung. Seit 1987 ist der passionierte Flieger stolzer Besitzer einer T-28. Mit ihr und seiner Golfleidenschaft vertreibt er sich die rare Freizeit, die ihm nach der Gründung von Interactive Magic noch bleibt. Anläßlich eines Besuches in Raleigh haben wir den Tausendsassa zwischen Zahlenkolonnen und Geschäftsbesprechungen abgefangen, um ihm ein paar Fragen zu stellen:

Power Play: Wie schafft man es im Zeitalter sinkender Renditen eine neue Softwarefirma auf die Beine zu stellen?

INTERACTIVE MAGIC

Interactive Magic wurde im April 1994 ins Leben gerufen. Gründervater und Firmenboß J.W. „Wild Bill" Stealey gehört zu den schillerndsten Figuren der Branche und und war zuvor als Chairman von Microprose und Kumpel des genialen Spieledesigners Sid Meier tätig. Seine neue Company machte sich mit Spielen wie „Capitalism", „Apache" oder „Seven Kingdoms" bald einen Namen als Spezialist für Simulationen und Strategiespiele. Mit „War Birds" beackert I-Magic den Online-Sektor, der auch auf lange Sicht zu einem der Firmen-Standbeine avancieren soll.

Wild Bill: Man braucht die richtige Strategie. Man muß sich überlegen, wie man beginnt, was man bis wann geschafft haben will und welche Leute man dafür benötigt. Ich habe zwar Abschlüsse der Business-Schulen Wharton und McKinsey, aber entscheidend war wohl eher, daß ich mir eine solide Planung ausgetüftelt hatte – und sowas lernt man beim Militär. Dort gibt es viermal soviele Leute im organisatorischen Hintergrund wie Soldaten an der Front.

PP: Hilft es nicht auch, wenn man bereits einen Namen hat?

WB: Ganz bestimmt. Natürlich war ich in der Branche noch aus meiner Microprose-Zeit bekannt, und natürlich habe ich viele Fehler diesmal vermeiden können, die mir früher vielleicht unterlaufen wären.

PP: Nach dem Untergang der Sowjetunion gibt es ja kein richtiges Feindbild mehr. Ist das ein Problem für militärische Simulationen?

WB: Und wie! Es macht einfach keinen Spaß mehr ohne die Sowjets! Und kleine grüne Männchen bringen's ja auf die Dauer auch nicht. (grinst) Naja, das heutige Rußland ist nicht mehr die riesige Bedrohung von einst, aber sie haben dort immer noch jede Menge Waffen versammelt. Zudem gibt es heute natürlich viele hypothetische Möglichkeiten für künftige Konflikte; die Themen gehen uns also nicht aus. Leute wie z.B. Saddam Hussein jagen mir eine Heidenangst ein, und es mag ja politisch nicht korrekt sein, aber ich meine, die Industrienationen sollten sich zusammensetzen und eine satellitengestützte Raketenabwehr aufbauen!

Firmenboß Stealey und seine T-28 üben sich in friedlicher Koexistenz

PP: Wie sieht es mit dem allgegenwärtigen Trend hin zu Action aus? Wird sich I-Magic anschließen?

WB: Nie im Leben! Die großen Tiere im Geschäft sollen ruhig eine Action-Granate nach der anderen zünden! Mit deren Marketing-Power könnten wir ohnehin nicht mithalten. Wir beschränken uns auf die Bereiche, die uns liegen: Strategie und Simulationen. Und natürlich Online-Produkte! Wir streben die Führungsposition bei Online-Spielen an!

PP: Keine Action? Was ist dann mit „Vangers"?

WB: „Vangers" ist etwas anderes. Es gibt dort natürlich Action-Elemente, aber ebenso auch Zutaten aus anderen Genres. Als wir uns dann „Vangers" anschauten, haben wirgesagt: „Hey, das Teil ist verrückt! Aber es macht Spaß!" Also haben wir's genommen. Und mal ehrlich, hängen Dir die ewigen Clones nicht sowieso zum Halse raus?

PP: Früher habt ihr mit Software 2000 kooperiert. Warum nicht mehr?

WB: Oh ja, das hätte ich eigentlich gerne fortgesetzt, aber Tatsache ist, daß ihre Produkte einfach nicht richtig zu unserer Palette paßten. Software 2000 ist eben am stärksten bei Fußball-Managern, und damit kann man hier keinen Blumentopf gewinnen.

PP: Wie stehst du heute zu Sid Meier? Kennt ihr euch noch?

WB: Na logisch, wir telefonieren immer mal wieder. Er ist nach wie vor ein guter Freund von mir. Wir haben uns schließlich prima ergänzt, denn er ist ein brillanter Spieldesigner und ich ein guter Marktschreier. Ich hätte also nichts dagegen gehabt, wieder mit ihm zusammenzuarbeiten – aber er wollte nun wohl mit Firaxis seine eigenen Wege gehen.



Der Firmensitz von Interactive Magic in Raleigh, North Carolina

PP: Es geht das Gerücht, du wolltest dir an deine T-28 Laserkanonen anbauen lassen, wie man sie von Gotcha-Spielhallen kennt?

WB: Klar! Neulich haben wir zum Beispiel bei einem Flugtag einen Schaukampf veranstaltet, da bin ich mit meinem Wingmen von oben auf die „Feinde" runter und hab „Ratatata!" gerufen. Na ja, zum Schießen und zum Trefferzählen hatten wir halt nichts, und das soll anders werden...

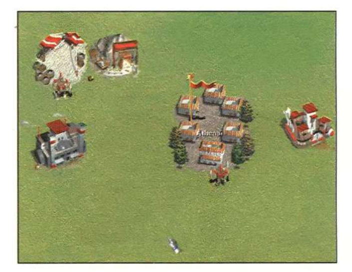
Heute ein König

Tips und Tricks zu Seven Kingdoms

Das Spiel Seven Kingdoms von Interactive Magic ist ein harter Brocken, und nicht jeder kommt damit sofort klar. Damit jedoch kein Frust entsteht, helfen wir Euch natürlich. Erlebt mit uns einmal das erhebende Gefühl, ein König zu sein.

Ein Tag im Leben eines Königs...

Zunächst ist zu sagen, daß es kein Patentrezept für den Gewinn eines Spiels bei Seven Kingdoms gibt. Eure Gegner werden immer



Die ersten Schritte zur Gründung unseres Reiches sind getan

anders agieren, und Rohstoffe und Monsternester sind ebenfalls immer neu verteilt. Ihr startet normalerweise mit einer Stadt, in der Eure Untertanen wohnen und einer prächtigen Festung, wo der König lebt. Das Ziel des Spiels ist zumeist, alle anderen Königreiche zu unterwerfen. Am Anfang einer Karte ist das Militär jedoch noch von geringerer Bedeutung. Am besten, Ihr trainiert erst einmal einen Spion, den Ihr nach Rohstoffen Ausschau halten laßt. Oftmals befindet sich bereits ein Rohstoff in der Nähe Eures Dorfes, und Ihr könnt gleich damit beginnen einen Minenarbeiter und einen Fabrikarbeiter auszubilden.



Neben einem Wirtshaus errichten wir nun einen Turm des Wissens

Der Meister des Untertagebaus errichtet anschließend eine Mine auf dem entsprechenden Rohstoff, während der Fabrikarbeiter in der Nähe der Mine eine Fabrik erbaut, um die dort gewonnen Rohstoffe zu verarbeiten. Doch was nützt es, wenn die Rohstoffe zwar vorhanden sind, sie jedoch keiner kauft? Laßt deshalb in Eurem Dorf einen Bauspezialisten ausbilden, der neben der Fabrik und der Mine einen Marktplatz mit Dorfanschluß errichtet. Von nun an können Eure Produkte gewinnbringend an die Dorfbevölkerung verkauft werden. Liegt die Mine jedoch nicht nah genug an Eurem Dorf ist es erforderlich, zwei Marktplätze zu errichten – einen an Eurem Stammdorf, den anderen bei der Mine und der Fabrik. Als nächstes schickt Ihr vom Stammdorfmarktplatz eine Karawane zum anderen Marktplatz. Ihr könnt beobachten, daß die Karawane dort die fertigen Produkte aufladen wird und sie dann zu Eurem Dorf befördert, wo der Verkauf stattfindet. Die zweite Möglichkeit Geld zu verdienen, bieten die Steuern, die Ihr Euren armen Dörflern auferlegen könnt. Folgende Vorgehensweise hat sich dabei bewährt: Wenn Eure Bauern die 70%-Loyalitätsgrenze erreichen wird es Zeit, sie um ein paar Mark zu erleichtern; sinkt die Loyalität dagegen auf 40% ist es besser, den Bauern ein wenig Geld zu schenken. Am besten Ihr beauftragt den Computer, bei diesen Werten entweder Geld in Eure Schatzkammern zu laden, oder den Bauern etwas Geld zu geben. Dafür produzieren die Bauern dann auch fein Nahrung und es brechen nicht so schnell Hungersnöte aus.

Ist Eure Wirtschaft fürs erste stabil, könnt Ihr mit dem Bauspezialisten weitere Gebäude errichten. Vor allem das Wirtshaus ist von



[Tips & Tricks]

Seven Kingdoms Komplett gelöst 69

Die by the Sword Heiße Tips für Gangster 75



Chris Peller

Unser fleißiger Leser Christian Pfeiffer serviert diesmal einen umfangreichen Leitfaden zu I-Magics Strategiespiel „Seven Kingdoms“. Bastian Vogelsberger hingegen gibt Euch seinen ganz persönlichen Erfahrungsbericht zur Rettung seiner Geliebten in „Die by the Sword“.



Unser Spion trifft schon bald auf ein benachbartes Königreich, mit dem wir von nun an Handel treiben können

großer Bedeutung. In diesem finden sich arbeitslose Spezialisten, die auf der Suche nach einem neuen Brötchengeber sind. Da Eure Dorfbevölkerung nur begrenzt ist und Ihr darüber hinaus nie so gut ausgebildete Spezialisten finden werdet, errichtet gleich einige Wirtshäuser, wenigstens drei Stück. Vor allem am Anfang des Spiels werden sich viele Leute melden, die für Euch arbeiten wollen. Seht Euch deren Fähigkeiten an und entscheidet daraufhin, wen Ihr nehmt und wer von dannen ziehen muß, um sich in die Dienste eines anderen Königreiches zu stellen. Am besten, Ihr stellt dann schnell einige Forscher ein und errichtet mehrere Türme des Wissens, in denen fleißig nach neuer Kriegsmaschinerie geforscht wird.

In der Zwischenzeit dürftet Ihr wohl auch schon auf andere Königreiche gestoßen sein, mit denen es ratsam ist, einen Handelsvertrag und – wenn möglich – auch einen Freundschaftsvertrag abzuschließen. Danach könnt Ihr daran denken, mit den anderen Reichen Waren auszutauschen und Nahrungsmittel von ihnen zu kaufen. Jedoch muß sich der kluge König bewußt sein, daß man nicht das ganze Spiel hinweg mit den anderen Reichen harmonieren kann. Darum ist es bald an der Zeit Soldaten zu trainieren. Habt Ihr in Eurem Dorf Männer für diesen Zweck rekrutiert, schickt sie gleich in Eure Festung. Dort werden die noch ziemlich stupiden Soldaten von Eurem König in Hochform gebracht.

Nach und nach wird Euer Dorf zu klein sein, und darum müßt Ihr eines der neutralen Dörfer auf der Karte dazu bringen für Euren König zu arbeiten. Dafür schaut Ihr Euch die Nationalitäten des von Euch auserwählten Dorfes an und werbt in den Wirtshäusern Soldaten mit möglichst hohen Führungswerten an, die die gleiche Nationalität besitzen wie die Dorfbevölkerung. Leben im Dorf beispielsweise Chinesen und Japaner, benötigt



Unser Reich gedeiht und wir verfügen schon über drei Dörfer, in denen reger Handel betrieben wird

Ihr auch die jeweiligen Soldaten. Wählt danach eine Elitetruppe aus, die die höchsten Führungspunkte aufweisen kann. Ihre Mitglieder werden durch einen Mausklick zu Generälen befördert. Nun verfügt Eurer Reich über Anführer, die Dörfer davon überzeugen können, Eure Farbe auf ihre Fahne zu bringen. Baut für jede Nationalität eines neutralen Dorfes eine Festung, damit dort Eure Generäle einziehen und die Dorfbevölkerung auf Eure Seite ziehen können. Falls also ein Dorf aus Chinesen und Japanern besteht, baut Ihr zwei Festungen und schickt zwei Generäle (einen Chinesen und einen Japaner), um diese Burgen zu besetzen. Anschließend könnt Ihr beobachten, wie der Widerstand im gewählten Dorf sinkt. Um dieses Verfahren noch zu beschleunigen, könnt Ihr auch Spione in das Dorf entsenden, die die Bevölkerung aufwiegeln. Natürlich müssen auch sie die gleiche Nationalität wie die Dorfbevölkerung besitzen, da sie sonst nichts ausrichten können. Irgendwann wird die Auflehnung ihren Minimalwert erreicht haben und es ist nur eine Frage der Zeit, bis sich das Dorf Euch anschließt. Wenn Ihr diesen Zeitpunkt nicht mehr erwarten könnt, ist es möglich, dem Dorf Geldgeschenke zu machen und so den Widerstand endgültig zu brechen. Eine andere Möglichkeit ist, das Dorf mit Soldaten anzugreifen. Diese zerschlagen den Widerstand ebenfalls. Achtet jedoch darauf, daß dieser Wert bereits unter 30 gesunken ist, da sich die Bewohner des Dorfes ansonsten verteidigen werden. Nach kurzer Zeit dürfte Euer Ziel erreicht sein, und ein neues Dorf schließt sich Eurem Reich an. Dieses wird ebenfalls Nahrung produzieren, die Ihr dann über einen Marktplatz verkaufen könnt. Ist Euer neues Dorf also nicht in der Nähe des alten Marktplatzes, errichtet Ihr kurzerhand bei der neuen Siedlung einen weiteren und transportiert mit den Karawanen die Güter dorthin. Es ist wichtig, viele Dörfer mit den verschiedensten Nationalitäten zu besitzen, da dies eine gute Infrastruktur und einen florierenden Handel gewährleistet.

Damit uns der neue Freund später nicht überraschend in den Rücken fällt, verbünden wir uns vorerst mit ihm



Die ersten Attacken erfolgen überraschenderweise nicht von einem anderen König, sondern von Monstern, die jedoch niedergeschmettert werden

Ihr werdet während dieser Aktionen einige Freibürger angekündigt bekommen, die zu Euch übergelaufen sind. Denen solltet Ihr zunächst den Zutritt in Eure Gemächer verwehren und sie ganz genau unter die Lupe nehmen, da es sich bei diesen Gestalten oft um Spione handelt. Meistens sind Spione

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure Power-Play-Tips-Seiten:
Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns zusätzlich seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch einfach an
Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn „Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte auch keine Tips per Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.
Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Schickt Eure Meisterwerke an folgende Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Also frisch ans Werk – ob Ihr Euren Weg zum Ziel in einem persönlichen Erlebnisbericht nachvollzieht, Euren „Leidensgenossen" Schritt-für-Schritt-Anleitungen gebt oder ihnen sonstwie weiterhelft – wir freuen uns auf Eure Einsendungen!
Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr auch unsere **Hardware-Hotline** zu Rate ziehen, deren Zeiten wir auf vielfachen Wunsch erweitert haben. Ihr erreicht die Hotline ab sofort jeden **Dienstag** und **Donnerstag** in der Zeit von **17 bis 20 Uhr** unter der Rufnummer **089/13 999 400.**
Fragen zu Spielen richtet Ihr bitte schriftlich an unsere obengenannte Adresse.



sehr schlecht ausgebildet und weisen 100% Loyalität gegenüber Ihrem Königreich auf. Um diese listigen Zeitgenossen entlarven und hinrichten zu können, klickt Ihr einfach das „X" neben deren Lebensanzeige an. Versucht unter allen Mitteln zu verhindern, daß ein gegnerischer Spion in Eure Gebäude eindringt, da er sonst Unruhe stiftet und vielleicht sogar Eure Anführer tötet. Die Anführer sollten übrigens rund um die Uhr Soldaten trainieren. Falls nämlich ein anderer König erfährt, wie schwach Euer Militär ist, wird er Euch schnell den Krieg erklären und Euch von der Karte „entfernen".

Die Spionage ist eine gute Sache, um Gegner zu schwächen und darum solltet auch Ihr Spione einsetzten. Gut ausgebildete Zeitgenossen findet Ihr in Gasthäusern. Schickt diese aus, um in feindlichen Städten die Bewohner aufzuwiegeln, oder versucht Fabriken zu sabotieren und Generäle zu bestechen. Wenn jedoch die Gebäude, in die der Spion eindringen soll, voll besetzt sind, ist dies leider nicht möglich. Versucht deshalb in neue Bauwerke hineinzukommen. Wenn Ihr in Kriegsfabriken den Vorarbeiter erfolgreich beeinflussen könnt, ist es Euch von nun an möglich, alle Produktionen des Gegners zu stoppen. Wenn Ihr Generäle besticht, läuft das gesamte Fort zu Euch über, allerdings darf man sich gleich auf eine Kriegserklärung des Feindes gefaßt machen. Bestechungen sind vor allem dann ratsam, wenn die Loyalität einer Person besonders tief ist. Jemand mit einer Loyalität von 60% ist logischerweise leichter anfällig, als jemand mit 90%. Wägt immer genau ab, wieviel Geld Ihr vergeben wollt und speichert eventuell vor der Bestechung ab.

In Kriegshandlungen könnt Ihr natürlich mit Soldaten drohen, Kriegsmaschinerie ist jedoch wesentlich effektiver. Nach Waffen forscht Ihr in den Türmen und stellt sie dann in Kriegsfabriken her. Ihr solltet gleich einige dieser Fabriken bauen und sofort mit der Produktion von Kriegsmaschinen beginnen. Die Katapulte sind wohl die schlechtesten Geräte, helfen Euch aber immerhin in den ersten Kriegen. Es empfiehlt sich daher, Ballisten und Kanonen zu bauen, sofern diese schon erforscht sind. Ihr handhabt die Waffen wie einfache Soldaten und könnt sie auch in Festungen schicken, was jedoch nicht viel nützt, da man die Werte der Waffen nicht mehr fördern kann. Besetzt deshalb die freien Plätze in den Festungen lieber mit Soldaten und Bauern. Kriegswaffen können außerhalb effektiver eingesetzt werden.



Wie Ihr seht, ist es am Anfang wichtig, mit allen anderen Königreichen befreundet zu sein

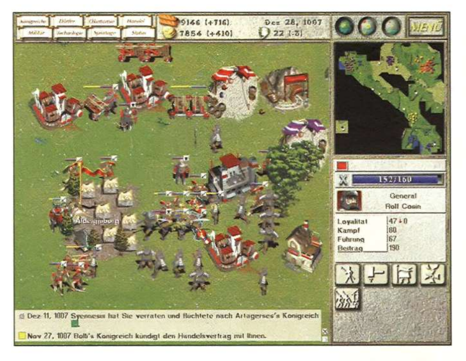
Nun reden wir die ganze Zeit von Krieg, doch wie kommt dieser eigentlich zustande? Es läßt sich in einem Spiel leider nicht vermeiden Krieg zu führen, da auch der beste Nachbar irgendwann Expansionspläne schmiedet. Die Diplomatie spielt deswegen eine große Rolle. Geht situationsbedingt einige Bündnisse ein. Wenn Ihr schwach seid, kann es vorerst helfen, sich mit einem starken Herrscher zu verbünden. Seid Ihr dagegen stark, sind die Schwächeren für ein Abkommen die bessere Wahl, da diese keine Ansprüche stellen können. Es ist darauf zu achten, daß eine gegnerische Partei nicht irgendwann die Oberhand gewinnt. Sorgt dafür, daß alle Königreiche zunächst gleich stark bleiben und setzt dies notfalls mit Krieg durch. Schickt Eure Spione aus und nehmt einen Einblick in die Statistiken der Feinde. Den Schwächsten greift Ihr an und versucht ihn auszurotten oder sein Königreich zu kaufen. Dies wird zwar zunächst Eurem Ansehen schaden und andere Königreiche werden Euch vielleicht auch den Krieg erklären, jedoch ist dies unvermeidbar. Nach erfolgreichem Angriff zieht Ihr Eure Soldaten in die Festungen zurück und auch die Kriegsmaschinen kommen heim ins Dorf. Dort kurieren sich dann die Veteranen und neue Einheiten werden ausgebildet. Versucht danach schnell wieder gute diplomatische Beziehungen zu den anderen Königreichen herzustellen und den Alltag einkehren zu lassen. Die bei Eurem Feldzug eroberten Städte lassen sich einfach durch Marktplätze und Festungen in Euer Reich eingliedern und die Wirtschaft erblüht wieder.



Wir werden gebeten unseren alten Freund anzugreifen...



... und nach langem Überlegen ringen wir uns dazu durch, den König zu verbannen. Eine heftige Schlacht entsteht.



Wir werden von Freunden des von uns unterworfenen Königreiches angegriffen

Endlich können unsere Forscher beginnen Kanonen zu entwickeln, die schwersten Kriegsmaschinen

In vielen Szenarios gibt es auch Wasser, das sich hervorragend nutzen läßt. Errichtet in der Nähe einer Eurer Städte einen Hafen, und Ihr könnt Schiffe bauen, mit denen Ihr Handel treiben oder Eure Einheiten transportieren könnt. Das Bauen von Handelsschiffen ist jedoch nur dann sinnvoll, wenn auch die anderen Königreiche über Häfen verfügen.
Mit den Transportschiffen läßt sich auch kämpfen. Ladet Kriegsmaschinen auf und Ihr werdet sehen, welch wundersames Feuerwerk es gibt, falls Euer Schiff auf eine nichtalliierte Flotte trifft.
Um Euren Ruf im Lande zu verbessern und um Überwesen befehligen zu können, ist es notwendig, die Monsterhorden im Lande zu töten. Sie tragen oftmals Schätze und geheime Schriftrollen mit sich. Ihr solltet die Monsterfestungen jedoch nur angreifen, wenn Ihr über wirklich starke Kämpfer verfügt. Die Monster sind nämlich unheimlich kräftig und oft in der Überzahl. In einer Behausung tummeln sich bestimmt um die 20 bis 30 Monster. Gelingt es Euch jedoch diese zu töten, steigt Euer Ruf blitzartig und Ihr werdet Schätze und Schriftrollen finden.



Nach der Abwehr einer Schlacht rekrutieren wir neue Soldaten



Für jede Nationalität gibt es eine Schriftrolle, die auch nur von dieser benutzt werden kann. Findet Ihr zum Beispiel die Schriftrolle der Normannen, müßt Ihr sie auch mit einem Krieger dieser Nationalität aufsammeln. Danach können Eure normannischen Generäle dann ein Kapitol der Macht errichten, in dem sich die Überwesen beschwören lassen. Deshalb solltet Ihr prompt ein solches Kapitol aufbauen. Um jedoch eines dieser Wesen zu beschwören, braucht es Priester. Kommandiert acht Bauern, die die Nationalität des Generals vorweisen können und schickt sie in das Kapitol. Dort beginnen sie, mit ihren geheimen Ritualen und Formeln das Überwesen anzulocken.
Nach so vielen Heldentaten wird wohl allmählich Eure Rohstoffmine erschöpft sein. Falls ein neuer Rohstoff auf der Karte erscheint, solltet Ihr deshalb sofort eine Kompanie von Soldaten und Arbeitern dorthin schicken, um diese Reserven in Anspruch nehmen zu können. Wie gewöhnlich kann er dann mit Karawanen zu Euren Dörfern gebracht werden.
Eure Bevölkerung wächst, die Wirtschaft blüht und die militärische Lage ist äußerst günstig. Kein Wunder, daß bald Freunde zu Neidern werden und versuchen, Eure Idylle zu zerstören. Bald schon werden Kriegserklärungen auf Eurem Schreibtisch liegen und der Feind wird einfallen. Nach abgewehrten Angriffen wird Euer Dorf beschädigt sein und viele der Einrichtungen vielleicht auch. Um diese zu reparieren, bildet Ihr einfach Bauspezialisten aus, die Ihr in alle Gebäude schickt. Dort führen sie dann selbständig Reparaturen durch.
Habt Ihr alles erforscht und besitzt eine große Armee sowie einige Überwesen, wird die Endphase Eures Feldzuges eingeleitet. Pickt Euch Eure Feinde sorgfältig heraus und merzt einen nach dem anderen aus, sei es hinterlistig mit Spionen, mit Handelsembargos oder mit brutaler Waffengewalt. Auf jeden Fall werdet Ihr es am schwersten haben, wenn nur noch zwei andere Königreiche auf dem Felde existieren, da ihnen durch den Kauf der kleinen Königreiche ein ungewöhnlich großes Heer zur Verfügung steht. Deshalb ist es auch hier wichtig, mit einem ein Bündnis zu schließen und den anderen zu vernichten. Nach einer Erholungspause Eurer Streitkräfte könnt Ihr Euch dann auch den letzten Feind vorneh-



Da uns die Rohstoffe ausgegangen sind, haben wir eine neue Mine erobert



Auch ein Hafen darf nicht fehlen, um Einheiten schnell transportieren zu können



Bestechung ist eine gute Idee, um dem Gegner seine besten Männer zu entziehen

Die finalen Gefechte beginnen ... genau jetzt!

men und das Szenario siegreich beenden. Endlich seid Ihr König und gebietet über alle sieben Länder. Was für ein Gefühl!

Weitere Hilfen – Allgemeine Spieltips:

- In einem Dorf können bis zu 60 Personen leben, seien es nun Bauern oder auch Spezialkräfte. Sollte Euer Dorf also voll besetzt sein, siedelt einige Bauern aus und errichtet genau neben dem Stammdorf ein weiteres Domizil.
- Nahrungsmittel sorgen für die Zufriedenheit Eurer Dorfbewohner. Die Nahrung wird von den Bauern hergestellt. Habt Ihr also zu wenig Bauern, gibt es bald Aufstände aufgrund von Hungersnöten. Um dem vorzubeugen, solltet Ihr immer darauf achten, daß ungefähr ein Drittel Eurer Bevölkerung Bauern sind. Falls Ihr noch Fachkräfte braucht,



Unsere Kanonen vernichten das violette Königreich

aber sowieso schon nur wenig Bauern habt, schaut lieber in den Wirtshäusern nach und stellt für ein wenig Gold Fachkräfte ein. Falls Ihr später dann zu wenig Gold habt, könnt Ihr Eure Nahrungsmittel immer noch an andere Königreiche verkaufen. Nachfrage ist auf jeden Fall immer vorhanden.
- Besitzt Ihr eine Mine, müßt Ihr Euch trotzdem um die Wirtschaft kümmern. Eure Dorfbewohner wollen verschiedene Waren, nicht nur immer ein- und dieselbe. Darum ist es wichtig, Handelsverträge mit anderen Königreichen einzugehen, um von ihnen fehlende Waren zu erhalten.
- Schon am Anfang eines Szenarios ist es wichtig, Generäle einzustellen, da Ihr sonst nicht in der Lage seid, Eure Truppen zu trainieren und Eure Pappnasen dann später alle Gefechte verlieren.
- Kriegsmaschinerie ist gut, Soldaten aber auch. Denkt nicht, wenn Ihr zehn Kanonen besitzt, daß Ihr das Spiel schon gewonnen habt. Gut trainierte Soldaten können diese Kanonen schnell zerlegen. Schickt also immer eine starke Armee mit mehreren Generälen los, um gegen alle feindlichen Waffen und Soldaten gewappnet zu sein.
- Jeweils ein General sollte immer ein Dorf beschützen, da dies die Loyalität und Zufriedenheit der Bürger steigert. Sind alle Generäle und auch der König abwesend, kommt es in Euren Städten schnell zu Rebellionen, die sich leider nur blutig niederschlagen lassen.

Mit unseren Tips solltet Ihr Seven Kingdoms nun meistern können. Neben den zufallsgenerierten Welten gibt es auch noch vorgefertigte Szenarien. Auch in diesen läßt sich die oben beschriebene Taktik grob anwenden – meistens unterscheidet sich nur der Anfang eines Szenarios von einem normalen Spiel. Jedoch sind die Szenarien wesentlich schwerer, und auch als Profi müßt Ihr Euch nicht schämen, wenn Euch der Computer eins auf die Mütze gibt. Es gilt die Devise oft zu speichern und oft zu laden. Und denkt nicht, daß ein Szenario linear aufgebaut wäre, wie es bei anderen Strategiespielen der Fall ist. Der mehrmalige Start eines Szenarios wird Euch zeigen, daß wirklich nur der Anfang gleich ist. Darum gehen wir auch nicht weiter darauf ein und liefern Euch keine detaillierte Lösung, da dies einfach nicht möglich ist. Übt Euch im normalen Spiel und Ihr werdet bald schon so gut sein die Szenarios zu überwinden. Denn erst in diesen zeigt sich der wahre König...

Technik Tip

Es kann beim Start von Seven Kingdoms Probleme geben, falls Euer CD-ROM einen Laufwerksbuchstaben nutzt, der weit hinten im Alphabet angesiedelt ist. Es funktioniert zum Beispiel mit dem Buchstaben „F", jedoch nicht mit „Z". Um den Laufwerksbuchstaben umzustellen ändert einfach in Eurer Autoexec.BAT den Eintrag von MSCDEX um. Danach könnt Ihr auf jeden Fall in den Genuß von Interactive Magics Spitzenspiel kommen.

Christian Pfeiffer



Überwesen sind äußerst effektiv – leider auch, wenn der Gegner über sie verfügt

DIE BY THE SWORD

Bastian Vogelsberger aus Göttingen hat Interplays Schwertkampf-Abenteuer durchgespielt und neben allgemeinen Spieletips auch ein Tagebuch verfaßt, in dem er den beschwerlichen Weg eines Abenteuers, der seine Geliebte retten will, von Anfang bis zum Ende beschreibt.

Allgemeine Tips

Die Steuerung

Ihr solltet Euch auf keinen Fall auf die Arcade-Steuerung verlassen. Die Stärke des Spiels liegt in der Benutzung der VSim-Steuerung. Mit ihr kann man viel präziser agieren. Es lohnt sich, die Taste zum weiten Ausholen oft zu benutzen. Hierdurch wird das Schwert noch weiter beschleunigt und es sind auch „Über-Kopf" Schläge möglich. Da „Die by the Sword" die Bewegungen des Schwertes sehr realistisch berechnet, ist es auch wichtig, sich im Moment des Treffers noch weiter „In den Schlag hinein" zu drehen. Bei einem Schwung von rechts nach links sollte der Charakter also zusätzlich im richtigen Augenblick eine Körperdrehung nach links ausführen. Dies verleiht dem Schlag noch mehr Kraft.

Die meisten Gegner solltet Ihr mit einer Sturmattacke angreifen. Also weit ausholen, zweimal mit der Bewegungstaste schnell vorwärts gehen und den Schlag landen. Danach gleich wieder mit einem Sprung rückwärts ausweichen und die Prozedur wiederholen.

Versucht nach einer Attacke des Gegners diesen so zu attackieren, daß Eure Waffe nach abgeschlossenem Move auf der gleichen Seite landet. Dadurch ist die Chance viel höher, den Gegenschlag zu parieren. Lauft um die Gegner herum und versucht sie in den Flanken zu erwischen und vor Euch herzutreiben. Auf diese Weise habt Ihr immer ein freies Schlagfeld und sie können nicht zurückschlagen.

Studiert die Special-Moves Eurer Gegner in der Arena, wie zum Beispiel den Backhand Slash des Orks. Ihr werdet dann später viel schneller erkennen, zu welchem Schlag Euer Kontrahent ausholen will.

Bei großen Widersachern, Oger oder Changa, empfiehlt es sich, mit einem Sturmangriff zwischen ihren Attacken zuzuschlagen. Ihr könnt dann noch ein oder zwei Schläge in Infights landen, danach solltet Ihr Euch jedoch wieder zurückziehen. Ebenso könnt Ihr versuchen, sie durch einen schnellen Sprung an der Seite vorbei zu passieren und ihre Flanken zu attackieren. Für alle Gegner gilt: Attackiert ihre Beine. Habt Ihr erst einmal ein Bein entfernt, dann stürzen die Opponenten häufiger zu Boden und Ihr könnt einige Schläge ohne Angst vor Gegenangriffen landen. Diese Taktik ist besonders bei den Skeletten im „Schloß des Meisters" nützlich.

Die Unholde sind meistens genau so anfällig wie Ihr. Also schubst sie einfach ins Wasser oder in glühende Lava – allerdings nur, wenn Ihr sicher sein könnt, daß sie keine wichtigen Gegenstände besitzen.

Übt das Springen und Festhalten an Kanten bei weiten Sprüngen. Dies spart viel Zeit und Ärger, vor allem im Finale. Bedenkt, daß Ihr Euch im Sprung noch immer bewegen könnt.

Achtung: Kollisionsabfrage!

Liegen Gegner am Boden und halten noch immer ihre Waffen in den Händen, beziehungsweise habt Ihr Fallen ausgelöst, so bleibt vorsichtig. An den Waffen könnt Ihr Euch immer noch verletzen, und auch in den Wänden steckende Speere kosten manchmal Lebensenergie, wenn Ihr daran entlangschrammt.

Speichern

Zwischenspeichern ist sehr schwierig, denn dies geschieht meist nur an vorgegebenen Positionen, beispielsweise beim Betreten eines neuen Raumes. Also erforscht nicht gleich alle Räume, sondern haltet Euch „freie" Räume zum Zwischenspeichern offen, gerade wenn Ihr einige besonders harte Gegner vor Euch habt.

Heilung

„Die by the Sword" geizt wirklich mit Möglichkeiten zum Heilen. Versucht alle Kämpfe möglichst perfekt zu überstehen. Vor allem die Heilungsabläufe im „Schloß des Meisters" sollten eingehalten werden. Im Zweifelsfall einfach noch einmal den letzten Spielstand laden. Nehmt nicht immer gleich Heiltränke und Nahrung auf, selbst wenn Ihr angeschlagen seid, sondern hebt Euch diese Goodies für den Notfall auf. Vor Ende eines Levels, nachdem alle Gegner ausgeschaltet wurden, ist es immer von Vorteil noch einen Heiltrank in Reserve zu haben, denn Euch werden abhängig vom Gesundheitszustand Bonuspunkte gutgeschrieben.

Das Tagebuch des Abenteurers

Die Koboldhöhlen

Vor mir eröffnete sich eine Höhle und ich erspähte drei Kobolde. Auch Maya lag am Boden. Vielleicht ist dieses Abenteuer schneller vorbei als ich dachte! Ich zog mein Schwert und stürmte auf die Gruppe los. Zwei Kobolde zerrten Maya weg durch ein Tor. Sie waren zu schnell, also kümmerte ich mich um den Kobold, der den Hebel zum Schließen des Tores betätigte. Er mußte an den Hebel springen, um ihn herabzuziehen. Diese Situation nutzte ich sofort und schlug ihm beide Beine ab. Der Kobold war tot, bevor er den Boden berührte. Ich betätigte den Hebel und öffnete das Tor. Dann sah ich mich in dem Raum um, fand ein Stück Fleisch und in der rechten Mauer einen gewundenen Gang. Diesem folgte ich bis in ein Schlaflager der Kobolde. Der einzige Bewohner fiel sogleich meinem Schwert zum Opfer. Ein letztes Stück Fleisch verhalf mir wieder zu gewohnter Stärke. Durch das Tor verließ ich die erste Halle.

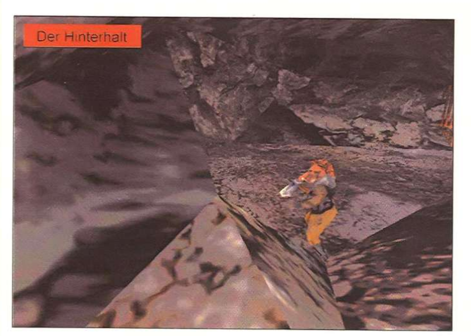
Ich folgte dem neuen Gang und erreichte eine weitere große Halle. Ein Kobold versuchte mich durch seinen hämischen Schrei zu provozieren und flüchtete weiter in die Tiefe des Raumes. Ich behielt jedoch einen kühlen Kopf und näherte mich vorsichtig. Manchmal zahlt es sich aus, nicht gleich auf den Feind einzustürmen, so auch hier, denn von einem Felsvorsprung zu meiner Rechten stürzte sich ein mit zwei Äxten bewaffneter Kobold auf mich. Nachdem beide Kobolde ausgeschaltet waren, erblickte ich ein weiteres Tor, das von einem letzten, ängstlichen Kobold bewacht wurde. Nachdem sein Schwertarm zu Boden fiel, stellte er keine Gefahr mehr da. Beim Durchsuchen seiner Leiche fand ich einen kleinen Eisenschlüssel.

Unschlüssig stand ich vor dem Tor. Ich öffnete es und schritt einen kurzen Moment durch den angrenzenden Gang, doch dann erkannte ich eine versteckte Seilfalle und zog mich schleunigst wieder zurück. Es mußte noch einen weiteren Weg in diesen Raum geben. Ich kehrte zum Hinterhalt des doppeläxtigen Kobolds zurück und fand einen geheimen Durchgang.

Der Gang erwies sich ebenfalls als gefährlich, denn Speerfallen waren in die Wände eingelassen. Springend und kriechend erreichte ich ein Tor, welches sich mit dem Eisenschlüssel öffnen ließ.

Der schmale Gang mündete nach einigen Metern in eine kleine Lagerhalle. Der Kobold, der die Vorräte bewachte, sprintete bei meinem Anblick sofort hinter die Kisten und bewachte einen Heiltrank für kleine Wunden. Um mehr Raum zum Manövrieren zu haben zerschlug ich alle Kisten und fand ein Stück Fleisch.

Mein Gegner war schnell davon überzeugt mir seinen Trank zu überlassen. Der Raum hatte noch einen weiteren Ausgang, der von gewaltigen Spinnennetzen verhangen war. Hoffentlich würde ich niemals die Besitzer dieser Netze kennenlernen. Kurz bevor ich das Ende erreichte zog ich mein Schwert und kroch weiter bis zu einem Vorsprung.


Der Hinterhalt

In dem Raum mit der versteckten Seilfalle befanden sich ein Ork und ein Kobold auf einem kleinen Sims. An einem Seil hängend hätte ich wohl keine Chance gegen die beiden gehabt. Zuerst konzentrierte ich mich nur auf den Ork, der Kobold traute sich nicht in den Kampf einzugreifen und besiegelte damit sein Todesurteil. Der Ork besaß einen Stahlschlüssel, der mich durch das nächste Tor brachte. Hinter einem Spinnennetz befand sich ein Heiltrank für kleine Wunden. Ich schlich weiter und blickte in eine gewaltige Halle, an deren Ende ein Fluß entlang floß. Scheinbar wurde hier Ladung für die Hauptfeste verladen. Zwei Kobolde und ein Ork bewachten die Szenerie.


Versteck in der Kiste

Dann entdeckte ich eine offene Kiste. Ich hätte mich wohl heranschleichen können und zum Verladen in der Kiste verstecken, doch wie im Rausch erschlug ich alle Gegner. Nur ein Kobold hatte einen Laib Brot bei sich. Daraufhin begab ich mich auf das Floß und zerschlug das Haltetau, gespannt wohin mich die Reise auf dem unterirdischen Fluß führen würde.

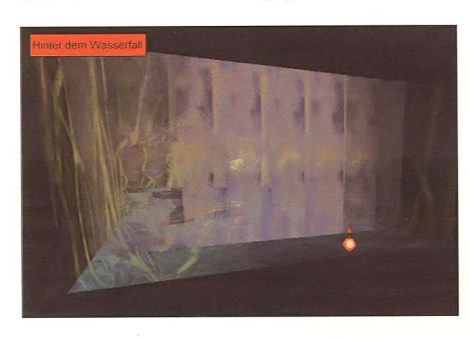
Der Flußlauf

Da stand ich also auf dem Floß und grübelte über mein Schicksal, als ich plötzlich den Schatten eines gewaltigen grünen Trogs unter der Wasseroberfläche erblickte. Ich zog mein Schwert, holte weit aus und ging in die Hocke. Als der Trog mit einem gewaltigen Satz auf dem Floß landete, sprang ich auf und schlug schräg hinab. Die ganze Kraft des Schwunges steckte in der Spitze des Schwertes und trennte den linken Arm sauber vom Rumpf. Doch der Trog war zäh und der Kampf dauerte an. Danach stärkte ich mich mit dem großen Fisch, den der Trog bei sich getragen hatte. Weiter den Fluß hinab sah ich plötzlich eine Öffnung zur Linken auftauchen. Das Floß beschleunigte und ich sprang direkt vom Rand des Floßes auf den Vorsprung. Mein Schwert sicher verstaut, legte ich sofort den Hebel an der Flußseite um. Eine gewaltige Wand erhob sich am linken Ufer und die Strömung des Flußlaufes änderte sich. Das Floß verschwand und ich wunderte mich, wo es wohl geblieben sein mag.

Ein weiterer Hebel öffnete das Tor am unteren Ende des Ganges, die kleine Öffnung rechts von diesem Hebel war leider unpassierbar, also folgte ich dem bogenförmigen Gang nach unten und erreichte die Troghöhle. Eines der grünen Biester lief sofort auf mich zu; nur mit Mühe konnte ich es


Floß umgelenkt!

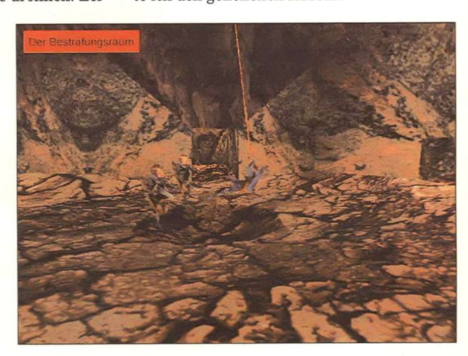
besiegen. Endlich Ruhe. Ich sah mich um und erkannte schräg über dem Gang, aus dem ich gekommen war, eine Felsnische, in der ein Heiltrank für alle Wunden stand. Leider fand ich keinen Weg ihn jetzt schon zu erreichen. Dann fiel mir das Schnarchen auf. Tatsächlich, zwischen einigen Menhiren lag ein schlafender Trog. Ich hielt besser sicheren Abstand, um das Ungetüm nicht zu wecken. Ich bewegte mich durch den etwas erhöhten linken Gang, der in einem Raum voller Farne endete. Während ich noch über die hervorragende Deckung nachdachte, die die Farne bieten würden, stürzte sich auch schon ein weiterer Trog auf mich. Nach dem Kampf stärkte ich mich mit dem Fisch des Trogs und dem Stück Fleisch. Nach dem Durchqueren der Farne gelangte ich zu einem scheinbar durch den Fluß gespeisten


Hinter dem Wasserfall

Wasserfall. Mehrere Trittsteine ermöglichten es den Fluß unbeschadet zu überqueren.
Doch eine plötzliche Eingebung ließ mich innehalten. Ich hüpfte nach links bis zu dem letzten Trittstein vor dem Wasserfall und mit einem gewaltigen Satz durch den Wasserschleier der rechten Ecke hindurch in einen Geheimraum hinter dem Wasserfall. Ein Heiltrank war die Belohnung und ich behielt ihn als Reserve.
Aber zurück zum eigentlichen Weg. Die Trittsteine waren überquert. Ich zog mein Schwert und eilte vorwärts, als plötzlich der Boden unter mir nachgab. Ich stürzte in eine niedrige Fallgrube, die mit einem Trog angefüllt war. Er schmeckte meine Klinge und starb. Dann besorgte ich mir den Heiltrank hinter dem Wasserfall, jedoch erst, nachdem die Speerfallen vorsichtig ausgelöst worden waren. Den Gang empor gelangte ich zum Flaschenzug.
Mit gezücktem Schwert stellte ich mich dem ersten Ork. Hier galt es schnell zu sein und den ersten Gegner mit einigen raschen gezielten Hieben aufzuhalten. Schwer angeschlagen floh ich vor dem zweiten Ork, zerschlug einige Kisten und suchte nach Nahrung, die reichlich vorhanden war. Der zweite Ork fand so gestärkt ein jähes Ende. Ich hatte hier auch mein Floß wiedergefunden. Aus reiner Neugierde sprang ich darauf. Als sich vor mir das Rauschen des Wasserfalles erhob, sprang ich in den Durchgang zu meiner rechten und erreichte endlich den Heiltrank, den ich schon zu Anfang im Trognest entdeckt hatte. Vorbei am schlafenden Trog gelangte ich durch die Troghöhle in die Brutkammer. Scheinbar war der vor mir erscheinende blaue Gigant eine Trogkönigin. Der Kampf war sehr hart, ich zielte vorwiegend auf die Beine und verschaffte mir immer wieder Platz für Sturmangriffe. Schließlich starb die Kreatur. Nach ihrem Ableben zerschlug ich in dem kleinen Tümpel alle Eier der Trogkönigin. Ein kleiner Trog schlüpfte und schien mich für seine Mama zu halten. Ich hatte Mitleid mit dem kleinen Grünling und ließ ihn am Leben. Zurück in der Troghöhle kümmerte ich mich um den schlafenden Trog. Erstaunlicher Weise half mir dabei mein kleiner grüner Begleiter gegen den eigenen Artgenossen. Sehr tapfer. Dann ging es schnellen Schrittes zum Aufzug in der Orkhöhle zurück. Ich zog am Seil und hörte oben die Glocke dröhnen. Leider gelangt es mir nicht schnell genug in den Aufzug zu steigen. Ich sah mich bis zu dessen Rückkehr noch einmal in dem Raum um, wurde aber dann von einem Ork aus dem oberen Stockwerk überrascht, der scheinbar den Weg nach unten genommen hatte. Ich besiegte ihn, ärgerte mich aber über mein ungeschicktes Verhalten. Ich läutete wieder die Glocke und hüpfte sofort in den Aufzug.

Die Katakomben

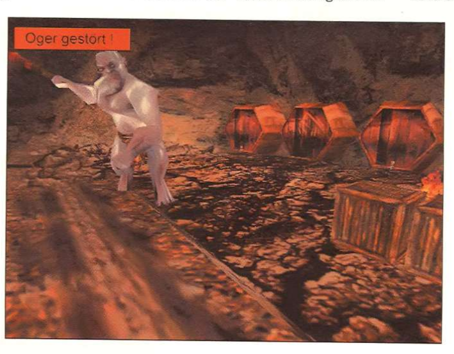
Mit dem Aufzug kam ich schnell nach oben und harrte der Gegner. Sofort sprang mich ein Ork an und ich mußte vorsichtig sein, nicht in den Abgrund zu stürzen, der hinter mir klaffte, nachdem der Fahrstuhl das Stockwerk wieder verlassen hatte. Der Ork sollte schnell beseitigt werden, bevor die Kobolde von dem Flaschenzug zum mir herüber kommen konnten. Insgesamt erledigte ich einen Ork und zwei Kobolde bevor ich meinen Weg fortsetzen konnte.
Durch die Tür gelangte ich in den Frachtbereich. Eine Lore fuhr von links oben durch einen schmalen Gang quer durch den Raum, um in einem kleinen Gang zur Rechten zu verschwinden. Ein Ork bewachte den scheinbar einzigen Ausgang aus dem Raum, da die Wege der Lore nach einigen Schritten durch verschlossen Gatter blockiert wurden. Ein Kobold sprang auch noch durch den Raum, erblickte mich jedoch und floh durch einen niedrigen Gang, der für mich viel zu klein war. Also griff ich den Ork an, zog mich aber schnell in den rechten Gang zurück, den die Lore genommen hatte. Hier stellte ich mich dem Kampf. Dem Ork fehlte der Platz zum Manövrieren und ich streckte ihn mit kurzen, schnellen Schlägen nieder. Ich stärkte mich, durchsuchte den Ork und folgte dem von ihm bewachten Gang. Hier wartete ein weiterer Ork und ein Heiltrank für kleine Wunden. Ich erinnerte mich an die Taktik beim ersten Ork und zog mich nach einem ersten Sturmangriff sofort wieder zurück. Endlich betrat ich den gereinigten Raum wieder, trank das Heilelixier jedoch noch nicht, da meine Gesundheit noch ganz ansehnlich war. Ich ließ den Raum hinter mir und setzte meinen Weg durch den einzigen möglichen Korridor fort. Dieser endete vor einer eisernen Tür. Durch das eingelassene Sichtfenster erblickte ich den geflohenen Kobold.


Der Bestrafungsraum

Er war von zwei Orkwächtern gefangengenommen worden und an einem Seil aufgehängt. Die Wächter verprügelten den blauen Gesellen mit Axthieben. Ich öffnete die Tür und versuchte die Peiniger zu erlegen. Die beiden Orks erwiesen sich jedoch als starke Gegner. Ich verletzte beide schwer, doch es gelang mir nicht einen der Beiden auszu-

schalten. Also zog ich mich in den vorherigen Raum zurück, genehmigte mir den Heiltrank und stellte mich sofort wieder dem Kampf. Beide Orks fielen meinen Schwerthieben zum Opfer. Ich durchsuchte beide und fand ein Stück Fleisch und einen Eisenschlüssel. Dann besuchte ich den gepeinigten Kobold. Er winselte um Gnade und ich gewährte sie ihm, indem ich das Seil durchtrennte. Er jubelte und verschwand in seinem Fluchtgang, um eine kleine Kiste hervorzuholen. Er bedankte sich und verschwand auf Nimmerwiedersehen. Die Kiste enthielt einen Heiltrank für alle Wunden. Als Reserve ließ ich ihn zurück. Der Raum besaß insgesamt drei Ausgänge. Der Fluchtweg des Kobolds war wieder zu klein, und die Eisentür blieb vorerst noch verschlossen. Also nahm ich den großen Gang, der mich in den Schrein der Kobolde führte. Sternförmig führten viele Gänge hinein, alle wieder einmal zu schmal und zu niedrig. Also blieb doch wieder nur die Metalltür. Ich öffnete sie mit dem Eisenschlüssel.

Der Gang wand sich schräg nach oben, die Winkel waren verzerrt. Ich gelangte in einen gewaltigen Korridor und hörte Kampfeslärm in der Ferne. Ein Ork und eine ekelerregende schwarze Gottesanbeterin trafen im Kampf aufeinander. Ich hoffte inständig, daß der Ork gewinnen möge, doch er brach schließlich blutüberströmt zusammen. Die Gottesanbeterin erwies sich als starker Gegner. Dem Tode nahe eilte ich weiter. Wieder Lärm und die gleich Szenerie, doch diesmal wurden meine Gebete von Grom erhört. Der Ork wankte auf mich zu und ich streckte ihn mit einem einzigen Hieb nieder. Schnell rannte ich zurück zu dem Heiltrank des Kobolds, und neue Kraft durchdrang meinen geschundenen Körper. Ich eilte zum letzten Kampfschauplatz und erkundete den hohen Raum. Bei meinem ersten Besuch hatte ich die Klippen übersehen, die nach oben führten. Ich steckte mein Schwert weg und kletterte soweit nach oben, bis ich in einen kleinen Gang gelangte. Er sah merkwürdig aus, verzerrt, so als wäre er nicht von Menschen oder Orks erbaut worden. Fast wie ein Gang zum Nest der schwarzen Gottesanbeterinnen. Und tatsächlich, nach der letzten Biegung warteten zwei auf mich. In dem engen Gang zog ich mich kontinuierlich zurück. Ich hatte nicht viel Platz, um mein Schwert zu schwingen, aber die schwarzen Alpträume auch nicht. Schwer verletzt überlebte ich. Als Lohn fand ich ein Schutzamulett. Es verstärkte meine Rüstung und ich fühlte mich sicherer als früher. Gierig stürzte ich den am Boden liegenden Trank herunter, doch die heilende Wirkung blieb aus. Statt dessen wurde ich auf ein Viertel meiner Größe geschrumpft. Panik überfiel mich, doch dann dachte ich zurück an den Schrein der Kobolde. Vielleicht lag ja dort mein Ausweg. Ziellos wanderte ich für mehrere Minuten durch die Gänge der Kobolde. Hin und wieder traf ich auf den einen oder anderen in ihren unterirdischen Schlafstätten, doch sie attackierten mich nicht. Brot und Fleisch hoben meine Kraft. Spinnennetze, die die Gänge verschlossen, dienten zu meiner Orientierung, denn die Gänge, in denen sie noch hingen, konnte ich noch nicht erforscht haben. Auf diese Art und Weise gelangte ich schließlich in einen sehr langen Gang, der kontinuierlich bergauf führte. Und tatsächlich, der Zauber des Tranks verlor seine Wirkung und ich nahm wieder meine normale Gestalt an, als ich einen großen Raum betrat. Hier begannen die Schienen der Verladestation und eine Lore wartete auf mich. Ich sprang auf sie und löste die Bremse. Mit lautem Gequietsche begann die rasante Fahrt, vorsichtshalber zog ich das Schwert. Wieder hatte sich die Vorsicht ausgezahlt.



Die Lore kam abrupt zum Stehen. In dem Raum befanden sich drei riesige Weinfässer an einer Wand, eine Kiste und deren alleiniger Besitzer, ein gewaltiger Oger. Ich stürzte mich sofort auf ihn und verpaßte ihm einen Sturmangriff und zwei schnelle Schläge gegen die Beine. Dann floh ich wieder und sprang über die Schienen, um sie zwischen mich und den Riesen zu bringen. Der Tolpatsch ging lieber außen herum, somit hatte ich immer wieder Zeit, mich auf den neuen Angriff vorzubereiten. Im Verlauf dieses Kampfes zerschlug ich noch die Kiste in dem Raum und genehmigte mir die Heilungsphiole. Der Kampf dauerte sehr lange, doch schließlich ging ich als Sieger hervor. Das mittlere Faß war eine Fälschung. Es war möglich, den Deckel wegzuklappen und zum Vorschein kam ein Geheimgang.

Die Ork Festung

Es wurde nunmehr schon fast zur Gewohnheit Kämpfe zwischen Orks und Gottesanbeterinnen zu beobachten, doch diesmal wäre es mir lieber gewesen, wenn die Gottesanbeterin gewonnen hätte. Nach dem Geheimgang sah ich gerade noch, wie ein Orkanführer eines der schwarzen Insekten fast beiläufig niederstreckte. Dieser Anführer war schwerer gepanzert und trugt einen Bi-Händer locker in der rechten Pranke. Ich stellte jedoch schnell fest, wie wirkungsvoll ein Sturmangriff gegen seinen Schwertarm sein konnte, als dieser blutend zu Boden fiel. Der Rest war Standard. Überwältigt durch meinen souveränen Sieg wurde ich unvorsichtig. Ich steckte mein Schwert weg und labte mich an dem Proviant des Orks als ich ein Kreischen über mir hörte. Aus einem Loch in der kuppelförmigen Decke stürzte sich eine der verteufelten Gottesanbeterinnen auf mich, doch sie war schnell besiegt, denn ihre Gliedmaßen sind sehr anfällig.

Der Gang aus dem Raum heraus führte mich zu einer mysteriösen Wandmalerei. Den Gang rechts ignorierte ich fürs erste und ging den Gang nach links weiter hinauf in den Berg. Entsetzen erfaßte mich, als ich die schwere Metalltüre aufstieß, denn ein Ork und einer der riesigen Oger stürmten auf mich zu. Ich zog mich sofort in den Raum mit der Wandmalerei zurück. Hier streckte ich den Ork nieder und erwartete den Oger. Ich war sehr froh, die Kämpfe bis jetzt so souverän gemeistert zu haben, denn mir schien hier noch einiges bevorzustehen. Der Oger kam herab, blieb jedoch aufgrund seiner Größe zunächst im Türrahmen hängen. Ich sprang auf ihn zu, landete zwei Schläge zwischen seinen Attacken und sprang wieder zurück. Auf diese Art und Weise gelang es mir den Oger niederzustrecken. Stärkung brachte mir der Proviant kaum, es reichte einfach nicht aus. Vorsichtig schlich ich in den oberen Raum.

Ich hatte kaum Zeit mich umzusehen, da öffnete sich die Eisentür des Raumes zu meiner Linken und ein weiterer Oger stürmte heraus. Ich zog mich immer weiter und weiter zurück bis in den allerersten Raum. Hier

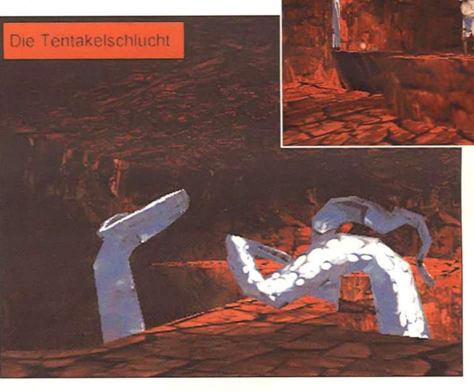
steckte ich mein Schwert weg und hatte endlich die Chance den Oger zu umgehen. In Panik rannte ich hinauf in den Raum, in dem Ork und Oger gewartet hatten, zerschlug die Kisten und fand endlich Fleisch und einen Heiltrank. Der Oger hatte mich nun auch eingeholt, doch ich konnte ihn sehr schnell erlegen, ohne daß er mich entscheidend traf. Endlich war diese Anstrengung geschafft. Ich zog mich zurück und fand mich in dem Raum mit der Wandmalerei wieder. Ich wagte einen Blick in den Raum hinter dem Gang zur Rechten und sah drei gewaltige Tentakel, die sich aus einem flachen Gewässer erhoben. Die Tentakel standen in einer Schlucht. Ich mußte wohl zwischen ihnen hindurchspringen, doch eher wagte ich einen anderen Weg. (Erst jetzt sollte man diesen Raum betreten, da hier beim ersten Eintreten gespeichert wird.)

Zurück in den Raum, in dem ich den letzten Oger erlegt hatte. Ich folgte dem Gang, aus dem der riesige Widersacher gekommen war, und gelangte an eine verschlossene Eisentür. Ich war wohl in die Orkbaracken eingedrungen. Eines der pferdeköpfigen Monster schlief zu meiner Rechten, ein Anführer zu meiner Linken. Ich entschloß mich, zuerst den Anführer zu beseitigen. Ich streckte das Schwert weit über meinen Kopf hinaus aus und schlich auf den schlafenden Anführer zu. Er bemerkte mich, doch nicht schnell genug, und mein Schwert beschrieb einen tödlichen Bogen auf seinen Nacken hinab. Dann lockte ich den zweiten Ork weg und erlegte ihn in dem Lagerraum. Am Proviant und Fleisch stärkte ich mich und ging weiter durch die Baracken.

Der letzte Kampf war der schwerste, den ich je zu bestehen hatte. Ein Anführer und zwei Axtträger befanden sich in dem Raum. Doch es war nur ein Axtträger wach. Ich verletzte ihn sofort schwer und zog mich bis zum Lagerraum zurück. Dort drehte ich mich um und wartete. Glücklicherweise erschien der verletzte Ork zuerst und ich streckte ihn nieder. Dann kamen die nächsten zwei herab. Ich umging sie, verpaßte dem zweiten Axtträger einen schweren Schlag in den Rücken und rannte weiter hinauf. Die Taktik, sich immer wieder zurückzuziehen und einzelne Angriffe zu wagen zahlte sich aus. Ich überlebte schwer verletzt. Zu allem Überfluß war ich auch noch in eine Sackgasse gelaufen, denn ich hatte keinen Schlüssel zur letzten Tür. Also kehrte ich zu dem Tentakelraum zurück. Ich machte mir große Sorgen um mein Leben. Ein schneller Anlauf und ein gezielter Sprung führten mich über den Abgrund und ich hatte Glück, denn die Tentakel erwischten mich nicht. Ein kurzer Gang verlief hinab in einen Raum, der von einem Obelisken bewacht wurde. Dieser Obelisk bewachte den Raum wirklich, denn sobald die eingravierten Augen mich erblickt hatten, sprang eine Gottesanbeterin aus der Decke auf mich zu. Ich zog mich aus dem Gang zurück, hielt das Insekt durch große Schläge auf Distanz und hatte riesiges Glück, als die Kreatur von einem Tentakel erfaßt und zerrissen wurde.

Ich wunderte mich, ob ich diese Taktik vielleicht schon früher hätte anwenden können, vielleicht im Kampf gegen die Orks und Oger?

Der häßliche Grub


Die Tentakelschlucht

Nun stand ich in dem Raum des Obelisken. Ich entschied mich für den dunkelroten Gang, der direkt hinab in die Hölle zu führen schien. Ich landete erneut in einem Nest der Gottesanbeterinnen. Es wurde von zweien bewacht und beide fielen meinen Hieben zum Opfer. In der Ecke entdeckte ich ein merkwürdiges Amulett. Ich legte es an und spürte, wie sich eine undurchdringliche Mauer um meinen Körper legte. Ich glaubte nicht, daß mich Geschosse nun noch verletzen könnten. Ich stärkte mich kurz und machte mich auf den Weg in den letzten unerkundeten Gang.

Ich rannte immer tiefer in den Berg hinein, und der Gang war nicht sonderlich gut erleuchtet. Beinahe hätte ich den Felsspalt übersehen, doch ich hielt inne und spähte hindurch. Ich sah für einen Moment Maya, doch ein Orkschamane teleportierte sie zu seinem Meister, einem gehörnten Dämon. Sie war mir wieder entrissen worden. Also lief ich weiter, um wenigstens den Schamanen dafür bezahlen zu lassen. Der Gang machte einige weitere Biegungen, dann stürzte ich durch ein unsichtbares Loch im Boden.

Ich stand in einem neuen Gang. Die Tür zu meiner Linken ließ sich nicht öffnen, wohl aber die rechte. Durch sie gelangte ich in den Altarraum, zog mein Schwert und vernichtete zuerst den Orkanführer. Der Schamane stellte mit seinen Geschossen keine ernstzunehmende Bedrohung dar, denn die Rüstung war fast unbesiegbar. Nachdem der erste Ork gefallen war, konzentrierte ich mich auf den Schamanen und bemühte mich, ihn in eine Ecke zu drängen. Nach mehreren Versuchen gelang es mir und ich machte seinem erbärmlichen Leben ein Ende. Für Maya. Ich durchsuchte den Anführer und fand einen Universalschlüssel. Dann setzte ich die Maske des Schamanen auf und verwandelte mich selbst in einen pferdeköpfigen Zauberer. Die gesamte Zeit schon hatte ich von der Rückseite des Altars ein jämmerliches Gewinsel gehört.

Eine weißhäutige, ekelige Gestalt stand hier angekettet auf einem Podest. Ich grübelte kurz, ob ich vielleicht für ihn den Heiltrank aufheben sollte, besann mich aber eines Besseren und trank ihn selbst. Die Gestalt hieß Grub und bettelte um ihr Leben. Angeblich, so sagte sie, wäre ihr der Weg zu Maya bekannt. Mit dem Universalschlüssel löste ich sie von den Ketten. Grub führte mich durch den Gang, aus dem ich kam, sprang dann aber behend durch die Öffnung in der Decke. Ich konnte ihm nicht folgen, er war einfach geschickter als ich.

Mit dem Universalschlüssel rannte ich nun durch die Baracken, räumte sie also von ihrer Rückseite weiter auf. Die Orks und Oger fielen auf die Illusion der Maske herein und griffen mich nicht an. Sehr beruhigend.

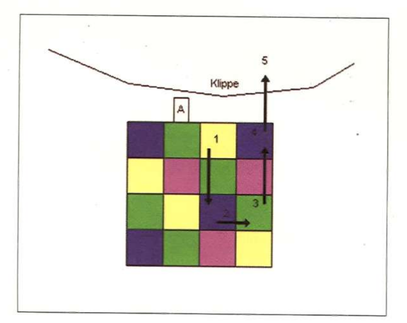
Im ersten Raum befand sich ein Oger, er verneigte sich vor mir und ich konnte den Raum passieren, lief geradeaus weiter. Die drei Orks im nächsten Raum ließen mich ebenfalls unbehelligt und ich stürmte weiter. Die Tür öffnete sich in die Kantine der Orks. Die beiden Fleischkeulen heilten mich und ich war wieder bei bester Gesundheit. Da alle anderen Türen von der Rückseite her verbarrikadiert waren, blieb mir nur die rechte. Zwei Oger erwachten hier aus ihrem Schönheitsschlaf und verneigten sich ebenfalls. Ich verharrte und genoß den Augenblick. Dann aber weiter und durch den nächsten Raum, als plötzlich die magische Kraft der Maske verebbte. Da es sich um einen Orkanführer und zwei Axtträger handelte, verzichtete ich auf eine Konfrontation und öffnete die nächste Tür. Und ich kam vom Regen in die Traufe. Ich platzte mitten in zwei trainierende Oger. In der linken Ecke sah ich einen mir bisher unbekannten blauen Trank. Dieser war meine letzte Hoffnung. Ich erreichte ihn und trank ihn, bevor die Oger in Reichweite gekommen waren. Ungeahnte Kraft durchströmte meine Glieder und ich wurde zum Berserker. Den ersten Oger sprang ich an und schlug seinen Waffenarm ab, paralysiert ließ ich ihn zurück und kümmerte mich um den Zweiten. Diesen hatte ich gerade ausgeschaltet, als die Orks anstürmten. Einen von ihnen schaltete ich ebenfalls aus, doch meine Lebenskraft war stark dezimiert. Schließlich rannte ich zur rechten Wand des Raumes und genehmigte mir den starken Heiltrank. Der restliche Kampf war schnell und blutig, jedoch ließ der Berserker-Trank pünktlich zum Kampfende nach. (Der Trank ist zeitlich begrenzt. Wer also meint, mit den Gegnern besonders schnell fertig werden zu können, der könnte auch die ersten beiden Barackenräume auslassen und den gesamten Bereich auf dem Rückweg zum Obelisken aufräumen, geht aber natürlich ein größeres Risiko ein, da keinerlei Chance mehr .zum Rückzug besteht.)

Der restliche Weg durch die Baracken war frei und ich rannte zu dem Raum mit dem Obelisken. Hier traf ich Grub, meinen kleinen häßlichen Verbündeten wieder. Mit seiner Hilfe konnte ich den Obelisken umstürzen und nun endlich in den Geheimgang klettern.

Der Verlorene Tempel

Durch den Geheimgang gekrochen, entschied ich mich zuerst für den Weg nach links und rannte immer geradeaus. Dabei ließ ich einen Gang nach rechts unten (zu den Drachenköpfen) und einen nach links, (rote Säulen; Gang zum Magma Elementar) auf der jeweiligen Seite liegen. Ich kam auf eine große freie Fläche, im Hintergrund mehrere riesige Axtpendel, die über eine Brücke schwangen. Noch bevor ich die Situation richtig erkannt hatte, wurde ich von einem unsichtbaren Gegner angegriffen. Ich konnte mich nur anhand seines schwebenden Schwertes und an seinem Schatten orientieren. Dies schienen die hinterhältigsten Gegner überhaupt zu sein, und meine Wunden waren tief. Geduckt und mit schnellen Sprüngen vorwärts huschte ich unter den Pendeln hindurch. Ein großes Rätsel erwartete mich dann auf der anderen Seite der Brücke.


Das Pendelrätsel

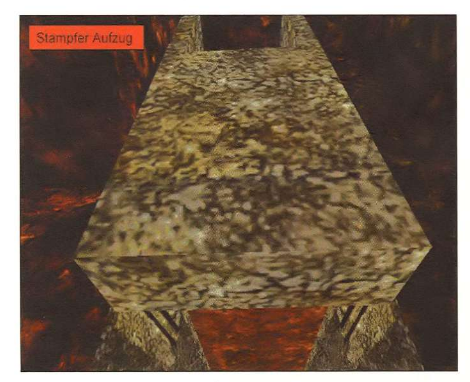


Im Raum angekommen, wurde zunächst Schalter I und II umgelegt. Dadurch war der Geheimraum unter dem grünen Feld bei A geöffnet und der Zugang zu dem versteckten Schalter IV lag frei. Dieser wurde ebenfalls umgelegt.

Dann kletterte ich wieder aus dem Abgrund heraus und legte erneut Schalter I um. Ich begab mich darauf zu Punkt 1, sprang zu 2 und klammerte mich fest, so daß ich hinaufklettern konnte. Dann ein Schritt rüber zu 3 und ein weiter Sprung mit Festhalten zu Punkt 4 und noch mal zu 5. Von Punkt 5 lief ich auf der Klippe den Gang entlang und legte Schalter V um. Dieser aktivierte eine Treppe zu meiner Linken. Immer noch stark angeschlagen nahm ich den Heiltrank zu mir und war für weiteres gewappnet. Auch die nächste Prüfung verlangte all meine Geschicklichkeit. Ich mußte von dem Felsvorsprung, auf dem ich stand, auf das platte obere Ende des schwingenden Pendels springen und von hier aus weiter und weiter bis zum letzten Pendel. Von diesem konnte ich in den Geheimgang springen, der sich in der linken Mauer auftat. Den Totenschädel gedrückt, schottete ich den ersten Drachenkopf ab.

Ich kehrte dem Rätsel den Rücken zu und rannte zurück in Richtung meines Ausgangspunktes, bog jedoch nach rechts in den Gang mit den roten Säulen am Eingang ab. Vor mir lag ein gewaltiger Raum, der zum Teil aus erstarrtem Fels, zum Teil aus Lava bestand. Den zweiten Drachenkopf konnte ich abschalten, nachdem ich die Magma-Kreatur zerstört hatte, die sich vor mir aus dem glühenden Gestein erhob. Über ihre Stärke weiß ich leider nichts zu berichten, denn ich schlug ihr im ersten Moment den Kopf von den steinernen Schultern.

Ich rannte noch weiter zurück bis zu dem Loch im Boden, aus dem ich den Tempel betreten hatte und folgte dem Gang nach rechts, den ich bisher noch nicht erkundet hatte. Eine neue Geschicklichkeitsprüfung wartete auf mich. Ich kroch auf den Knien bis zum ersten Stampfer, wartete einen günstigen Augenblick ab, in dem sich beide Stampfer gleichzeitig zurückzogen und sprang. Unter dem zweiten Stampfer tauchte ich im richtigen Moment hindurch und sprang auf den Aufzug. Hier drehte ich mich um 180 Grad und erblickte die Öffnung in dem gerade unterquerten Stampfer. Hier war das Timing sehr wichtig, denn man mußte im richtigen Moment nach



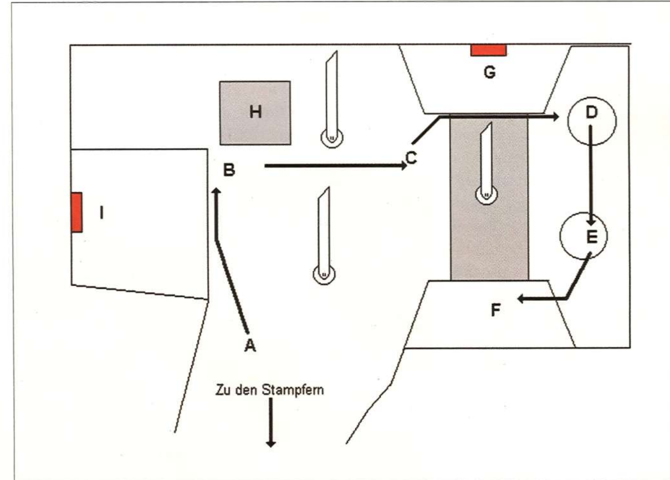
vorne springen und sich festklammern. Oben angekommen, folgte ich dem schmalen Sims bis zum nächsten Raum, den ich erneut aufgezeichnet habe.

Die erste Klinge war leicht zu überwinden, ich lief einfach von Punkt A an der Wand entlang. Bei B ging ich in die Hocke und wartete auf den entsprechenden Moment, sprang nach vorne und kroch sofort gehockt von C nach D weiter. Ich denke, es gehört auch eine kleine Portion Glück dazu. Ich stieg auf die zerborstene Säule D und sprang nach E. Sowohl bei D als auch bei F mußte ich mich festklammern. Über die graue Brücke war es ein einfaches, den Schalter bei G umzulegen. Die Klingen hielten inne und bei H erhob sich ein verborgenes Podest aus dem Boden. Ein letzter Sprung brachte mich zu Schalter I, und auch der dritte Drachenkopf war abgeschottet. Nun konnte ich endlich den letzten nicht erforschten Weg nehmen. Ich eilte zurück zu meinem Ausgangspunkt, bog dann in den unbekannten Gang auf Höhe des Magma-Raumes nach rechts ab. Der Gang wand sich nach unten links, und mit gezücktem Schwert gelang es mir knapp einen weiteren unsichtbaren Gegner zu erledigen. Ich lief den Weg weiter, der sich nun wieder nach links oben schlängelte. Ich kam in einen Raum, in dem ich drei große Stahlschotts sah. Hinter ihnen befanden sich jetzt die Drachenköpfe und ich konnte ihr tödliches Feuer hören. Der Gang in der hinteren rechten Ecke führte mich hinaus in einen Tempelraum. Ich bewegte mich vorsichtig weiter, als plötzlich hinter mir die Tür zufiel. Zwischen den hinteren beiden Säulen erschien das Schwert eines weiteren unsichtbaren Gegners. Nach dem Kampf war ich dem Tod näher denn je zuvor. Die Tür des Schreins öffnete sich und ich schritt schmerzerfüllt weiter. Vor mir auf dem Boden lag ein zerfetzter Zwerg, direkt in einem Pentagram vor einem bösartigen, schwarzen, mit Runen übersäten Kristall. Ein dunkles Energiefeld schien den Stein zu umfangen. Da ich die Gier der Zwerge kannte, konnte ich mir gut vorstellen, daß dieser hier versucht hatte, den Stein zu rauben. Also ließ ich lieber die Finger davon und verzichtete somit darauf, sein Schicksal zu teilen. Ich kletterte den Raum hinab und beobachtete die Zahnräder, bis ich endlich einen Weg gefunden hatte, sie zu überwinden.



Der Trick bestand darin, in die erste Zahnradfuge zu springen und mich stetig rückwärts zu bewegen, so daß mich die Eigenbewegung des Zahnrades auf den höchsten Punkt mitnahm. Ich nahm Anlauf und sprang mit zwei weiten Sätzen in Sicherheit. Noch immer war ich schwer angeschlagen. Es schien ein Weg jenseits der Zahnräder direkt in die Tiefe zu führen. Ich war mir nicht sicher, ob ich den Weg nach oben wieder schaffen würde, aber vielleicht wartete dort unten ein Trank auf mich. Meine Enttäuschung war grenzenlos als ich feststellen mußte, daß ich dort unten in der Falle saß.





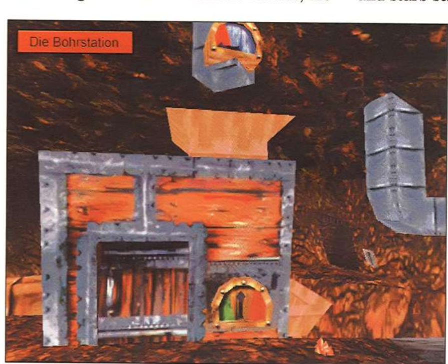
Erst nach einer knappen Minute offenbarte sich mir ein Geheimgang durch das Zahnrad und ich erhielt den ersehnten Heil-


Secret hinter dem Zahnrad

trank. Der Weg nach oben war einfach, der Zwerg schnell besiegt. Ich legte den Schalter um und sprang in den Förderschacht.

Die Zwergen Minen

Durch den Förderschacht fiel ich direkt auf ein Fließband. Drei Stampfer unmittelbar vor mir zermahlten die Steine der Zwergenmine; nach dem Stampfer des Tempels war dies nur ein müder Abklatsch. Geduckt vorwärts springen und alle drei waren überwunden. Ich überraschte einen arbeitenden Zwerg und streckte ihn nieder. Dann sah ich mich in dem Raum um. Durch ein Gitter zu meiner Rechten sah ich eine merkwürdige Hütte und beschloß, sie zuerst zu erkunden. Ein Zwerg trat in dem Moment heraus, als


Die Bohrstation

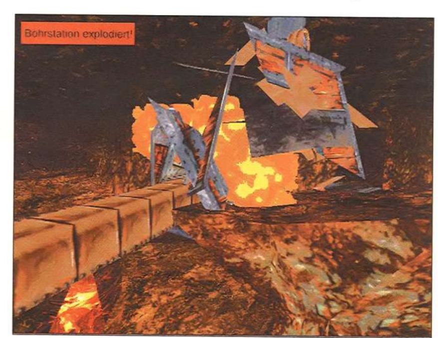
ich gerade das Tor öffnete und warf einige Kristalle in einen Trichter. Ein gleißender Lichtstrahl sprengte in die gegenüberliegende Wand einen Durchgang hinein. Dies war der Ausgang, doch vorher mußte ich die Hütte zerstören. Ich sprang links von der Hütte auf den Versorgungstunnel, rannte darauf entlang und sprang über die Trittsteine so lange weiter, bis ich den goldenen Kampfhandschuh erreichte. So gestärkt ging es zurück zur Hütte, den Weg rechts runter und durch den unterirdischen Gang zur Hütte des Schmiedes. Ich hätte ihn gerne so von meinen Absichten überzeugt, doch er griff mich an. Der Kampfhandschuh war unglaublich stark. Hinter der Hütte fand ich

Weg zum Kampfhandschuh

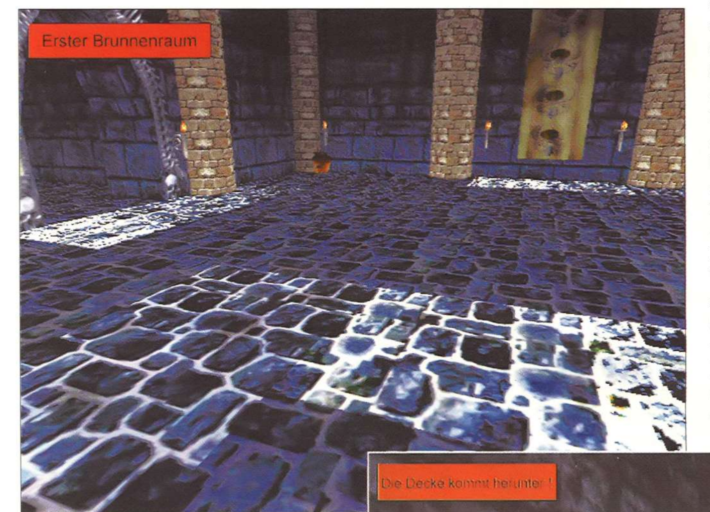
einen Schlüssel und einen Heiltrank. Nun lief ich den ganzen Weg wieder zurück bis zu dem anfänglichen Förderband. Ein Zwerg stürmte über das Förderband auf mich zu und starb schnell. Ich wendete mich ab und kletterte den steilen Gang in den Berg hinauf. Oben angekommen wurde das Tor mit dem Schlüssel des Schmieds geöffnet und ich stand auf einer schmalen kleinen Brücke, die ich geschwind überquerte. Weiter hinein ging es in den Berg und ich überraschte zwei Zwerge, einen schlafenden Anführer und eine Wache. Ich machte auf dem Absatz kehrt und bereitete mich auf der Brücke für den Kampf vor. Der Arbeiter kam als erster auf mich zugestürzt, doch ich schmetterte ihn mit einem wuchtigen Schlag hinab in die glühende Lava. Der Anführer sah zwar nicht viel gefährlicher aus, doch trug er einen Schlüssel an seinem Gürtel, der in der Lava schmelzen würde. So zog ich mich um besser manövrieren zu können in die Haupthalle zurück. Der besiegte Anführer hatte nichts dagegen, daß ich mir seinen Schlüssel aneignete und ich rannte zurück in die Halle des Schmiedes, über die Brücke und den Sims zum verschlossenen Tor hoch, welches sich mit dem neuen Schlüssel öffnen ließ. Den Schalter auf dem Felsvorsprung betätigt, ließ sich hinter mir die Zugbrücke herunter. Mit einem Satz und dank meiner kräftigen Arme schaffte ich den Sprung auf Anhieb. Den Gang hinab, kam ich zu einem kleinen See, aus dem die Pumpstation ihr Wasser für die Energiehütte bezog. Ein Zwergenanführer griff mich an und verletzte mich schwer. An der Pumpstation war eine Schalttafel angebracht, die ich erfolglos studierte. Diese zwergische Technik ist wirklich des Teufels Werk. Nachdem ich einige Schalter erfolglos betätigt hatte, zerschlug ich einfach die gesamte Apparatur. Mein Werk fast vollbracht, lief ich zurück zur Hütte und warf zwei Portionen von den roten Kristallen in den Trichter. Erst dann begann die Hütte zu überhitzen. Ich zog mich neugierig in den Gang zur Pumpstation zurück, nur um zu beobachten, wie die Hütte in einer riesigen Explosion zerbarst.

Das Schloß des Meisters

Nun kam ich dem Übel endlich näher, denn ich befand mich bereits in seinem Schloß. Ich lief den ersten Gang entlang und kam in einen Raum, der sieben Nischen besaß. In den drei seitlichen Nischen auf jeder Seite


Böhrstation explodiert!

stand jeweils ein Skelett, von dem das erste links und das dritte rechts zum Leben erwachte, als ich mich ihnen näherte. Es empfiehlt sich, den Skeletten mit einem weit ausholenden Schwung zunächst ein Bein abzutrennen und ihnen dann, sobald sie zu Boden gefallen sind, den Rest zu geben. Nach den beiden ersten Gegnern sprang ich in die Nische am Kopfende des Raumes und wurde in den ersten Brunnenraum gebracht. Hier auf keinen Fall auf die beweglichen Energiefelder treten, den Raum erst beobachten und dann immer auf freie Felder springen. In der linken vorderen Ecke, nahe der Empore befand sich ein Geheimgang, der mich zur ersten Wendelrampe brachte. Unten angekommen, öffnete sich wieder eine Geheimtür und gab den Weg in eine Gruft frei. Insgesamt griffen mich in diesem Raum drei Skelette an, doch die Beintaktik und ständiges Ausweichen vor ihren Sprungangriffen machten sie zu einer leichten Beute. In einem Sarg stand ein Heiltrank für leichte Wunden, doch ich ließ ihn lieber stehen. In der linken hinteren Ecken erschienen vier Podeste. Auf dem ersten erschien ein Mond und ich sprang hinauf. Ein weiterer Mond tauchte auf und noch ein weiterer. Ich sprang immer auf die neu erschienenen Platten und wurde von der letzten in den ersten Energieraum teleportiert. Hier erschlug ich ein weiteres Skelett und zerstörte mit einem gezielten Hieb den leuchtend orangefarbigen Kristall. Dann ging es über den Teleporter zurück in die Gruft. Ich trank das Elixier aus dem Sarg und schickte mich an den Raum zu verlassen, als ein letztes Skelett das Zeitliche segnete. Zurück im ersten Brunnenraum durchquerte ich ihn, sprang aber noch nicht in den Brunnen, da meine Kraft noch ausreichend war. Ich begab mich in die erste Halle. Die Nischen waren wie im allerersten Raum mit Skeletten angefüllt. Ich wurde von dem mittleren rechten und dem obersten linken angegriffen. Eine weitere Halle gleicher Art schloß sich an. Ich löste geduckt die Speerfalle aus, bevor mich das letzte Skelett auf der linken Seite angriff. Es schien kein Ende zu nehmen. Noch eine Halle, aber diesmal mit einem Hebel. Das mittlere Skelett auf der linken Seite attackierte mich; sobald es vernichtet war, senkte sich die Decke des Raumes herab. Ich betätigte den Hebel und sprang in die Alkove, aus der das Skelett stammte. Die Alkove rotiert und beförderte mich in einen Geheimraum. Der neue Hebel wurde ebenfalls betätigt und die Deckenfalle war entschärft. Erst jetzt schleppte ich mich schwer angeschlagen in den ersten Brunnenraum zurück und sprang in das erfrischende Wasser. Alle meine Wunden schlossen sich und ich kehrte auf meinen Weg zurück. Nach den drei Hallen, in denen keine Falle oder Skelette mehr meinen Weg versperrten, kam ich erneut in einen Brunnenraum. Diesmal befand sich der geheime Eingang zur Wendelrampe in der linken oberen Ecke des Raumes. In der Gruft griffen diesmal nur drei Skelette an und ich befreite den zweiten Energieraum genau wie den ersten. Ich begab mich zurück in den zweiten Brunnenraum und lief weiter. Wieder eine Halle mit Skeletten. Ich erschlug das mittlere linke und heilte mich im zweiten Brunnenraum. Beinahe hätte ich hier eine böse Überraschung erlebt, denn nachdem ich geheilt worden war, verwandelte sich das Wasser in einen riesigen, schimmernden Tentakel, dem ich nur knapp auswich. Zurück zu der Halle, in der ich attackiert worden war. Ich hüpfte erneut in die Alkove, aus der das Skelett kam, und wurde in einen weiteren Geheim-



Die Decke kommt herunter !



raum rotiert. Den Hebel legte ich um und folgte den erscheinenden Gängen bis in den dritten Brunnenraum. Wieder befanden sich Wendelrampe, Gruft und Energieraum in der linken oberen Ecke. Alle Gefahren überwunden, kam ich zurück in den dritten Brunnenraum, heilte mich und eilte weiter. In einem großen hohen Gang löste ich geduckt alle Speerfallen aus und gelangte so zum Festungszentrum. Zwei Skelette standen auf einer Empore, von der links und rechts jeweils Rampen hinab führten. Ich näherte mich der Empore und beide Skelette bewegten sich auf mich zu. Ich zog mich bis hinter den gewaltigen Brückenpfeiler zurück. Sobald ich mich weit genug entfernt hatte, ließen die beiden Untoten von mir ab und ich erkannte die Taktik. Ich lockte sie herunter, verpaßte dem ersten einen Schlag gegen die Beine und zog mich wieder weit genug zurück. Diese Prozedur wiederholte ich solange bis beide zerstört waren. Dann in den Raum mit dem Pentagram und dem Weg nach oben immer weiter folgen (durch eine optische Täuschung war er zunächst nicht sichtbar), bis zu einem kleinen Erker. Hier wartete ein Heiltrank für alle Wunden und gestärkt ging es durch die ehemals von Skeletten bewachte Doppeltür. Hier traf ich erstmals auf den gehörnten Dämon. Ich wähnte mich schon am Ziel, als der Hinterhältige eine Falltüre unter meinen Füßen öffnete. Ich fiel in einen Kerker, in dem ich zunächst die Kobolde befreite und dann die Tür zu Arena öffnete. Es kam zum Showdown mit Changa. Auch nur ein mutierter Oger, also immer außerhalb der mörderischen Reichweite bleiben, wenn sich die Gelegenheit bietet kleine, harte Infights wagen und sofort wieder weg. Nach dem Sieg in den Fahrstuhl, aus dem Changa kam, und zurück in die Bibliothek. Beim Durchsuchen des hinteren, rechten Regals fand ich noch einen Heiltrank, dann ging es mit einem beherzten Satz durch den Spiegel!

Das Finale

Ich rannte sofort los, denn ich fühlte wie die Magie, welche die Trittsteine schweben ließ, langsam verebbte (ca. 7 sec). Ich ließ mein Schwert zurückgleiten und tat einen Satz auf die nächste Plattform. Dem Blitzstrahl des Dämons ausweichen und auf die nächste Plattform springen. Wieder ausweichen und mit Klammern (!) im richtigen Augenblick die letzte Plattform erklimmen. Oben angekommen zog ich mein Schwert und zertrümmerte den Kristallblock, in dem Maya eingeschlossen war, während ich ständig dem teleportierenden Dämon und seinen Blitzen auswich. Nach fünf Hieben war Maya endlich befreit, doch die Explosion raubte mir die Sinne. Als ich wieder zu mir kam, kniete der Dämon benommen vor mir . Ich zögerte keinen Moment und trennte dem Scheusal den Kopf ab. Sekunden später befanden sich Maya und ich dank des magischen Schwertes des Dämons endlich wieder in Sicherheit.



DREI-MONATS-TRIP DURCH DIE GANZE SPIELEWELT FÜR 9,- DM!

3 AUSGABEN
9 DM
MIT CD-ROM



Power Play – das wird gespielt!

Coupon bitte ausschneiden und schicken an: Power Play, Abo-Service dsb,74168 Neckersulm oder faxen an 07132/959 244 oder per E-Mail mmabo@dsb.net.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Abo-Service dsb, 74168 Neckersulm widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

JA, ich möchte Power Play kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben mit CD-ROM. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit ca. 15% Preisvorteil (4,15 DM pro Heft statt 4,90 DM; Jahresabopreis 49,80 DM, Studentenabo 43,20 DM). Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Abo-Service dsb, 74168 Neckersulm widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

CPE86

Datum, 2. Unterschrift

Wenn Du die ganze Spielewelt kennenlernen willst, dann kannst Du mit dem Power Play Kurz-Abo jetzt voll durchstarten. Denn für nur 9,– Mark erhältst Du die nächsten drei Ausgaben voll mit ultimativen Previews auf die kommenden Spiele-Highlights, detaillierte Tests der wichtigsten aktuellen Games, Hintergrundinfos, Interviews und natürlich die Mega-CD mit Demos, Videos und und und. Das Beste aber ist: Bei diesem Drei-Monats-Trip zum Last-Minute-Preis sparst Du jetzt auch noch fette 50%.

So werten wir!

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, das nur für Kids ist.

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und unter welcher Hardwareausstattung es Probleme geben könnte. Wir weisen künftig mit einem kleinen Symbol darauf hin, ob das Spiel MMX oder 3Dfx **ausdrücklich** benötigt. Im neuen Wertungskasten haben wir uns auf die wichtigsten Daten konzentriert, Ausnahmen von der Regel wie reine DOS-Spiele oder reiner VGA-Grafikmodus findet Ihr ab sofort unter „Besonderheiten".

Name
Logo– so heißt das Spiel

Genre
Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller
Wer hat´s programmiert?

Schwierigkeit
Leicht, mittel oder schwer?

Preis
Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler
Wieviele?

Steuerung
Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Besonderheiten
Extras und Eigenheiten

Spiel/Anleitung
Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Multiplayer
Ob und wie.

Name	**Incubation: Time is running out**
Genre	Strategie
Hersteller	Blue Byte
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 - 4
Steuerung	Maus
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	engl./dt.gepl.
Anleitung	engl./dt gepl.
Multiplayer	Internet/IPX

Mindestanforderungen
P133, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik SVGA

Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik, 3Dfx

Grafik **87%**
Sound **85%**
Spielspaß

Solo	Multi
88%	90%

3Dfx

AB 18

Mindestanforderung
Prozessor, Arbeitsspeicher, CD-Laufwerk und Grafikkarte

Empfohlene Hardware
Prozessor, Arbeitsspeicher, Cd-Laufwerk, Grafikkarte

Grafik
Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound
Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Spielspaß
Die wichtigste Wertung überhaupt! Für Solo- und Multimodus

Voraussetzung
Dieses Symbol findet Ihr nur dann, wenn ein Spiel 3Dfx (oder MMX) voraussetzt

Voraussetzung
Dieses Symbol findet Ihr immer, wenn wir der Meinung sind, daß das Spiel für Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet ist


Fritz Effenberger

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests können sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort melden. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt, wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. Bei halbseitigen Tests haben wir aus Platzgründen sowohl den Meinungskasten als auch die technischen Voraussetzungen auf das Notwendigste beschränkt.


Stephan Freundorfer
sf


Christian Peller
cis


Maik Wöhler
mw


Ralf Müller
rm

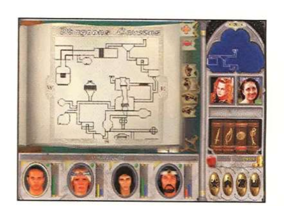

tom schmidt
ts


Joe Nettelbeck
jn



MIGHT &
The Mandate

New World Computing setzt Himmel und Hölle in Bewegung – und mächtig magische Monster machen mobil...



Der automatische Kartenzeichner im Dungeon...



... und an der frischen Luft



Selbst vor dem Schloß der Ironfists lauern Dinge, denen man nicht zu nahe kommen sollte!

König Roland Ironfist dürfte den Strategen dieser Welt ein Begriff sein, haben sie doch sicherlich in „Heroes of Might & Magic II" mitgeholfen, sein Reich gegen den thronräuberischen Bruder Archibald zu verteidigen. Nunmehr avanciert Roland auch zum Helden eines richtigen, großen, klassischen Rollenspiels! Genauer gesagt jedoch zum Helden in Abwesenheit, denn er ist verschollen, vermutlich sogar tot! Das Unheil begann ein paar Jährchen zuvor mit der „Nacht der Meteore". Damals ging ein Sternschnuppenregen auf die Welt von Enroth nieder, und seitdem kommt das geplagte Königreich nicht mehr zur Ruhe. Eine Naturkatastrophe jagte die nächste, man munkelt von einer monströsen Armee irgendwo im Nordwesten des Reiches, und offensichtlich gibt es üble Verräter in der Regierung des Landes.

Das wäre soweit schon schlimm genug, aber zu allem Überfluß macht sich seit einiger Zeit auch noch eine religiöse Sekte breit, die sich bei der Bevölkerung als Retter in der Not anbiedert. Die Ironfist-Dynastie, so sagen die Baa-Priester, habe das „Mandate of Heaven", also quasi den göttlichen Segen, verloren und müsse gestürzt werden, bevor es besser werden kann. In dieser Situation trudelt eine vierköpfige Reisegesellschaft in das Städtchen New Sorpigal ein und wird langsam aber sicher in den Mahlstrom der Geschehnisse gezogen...

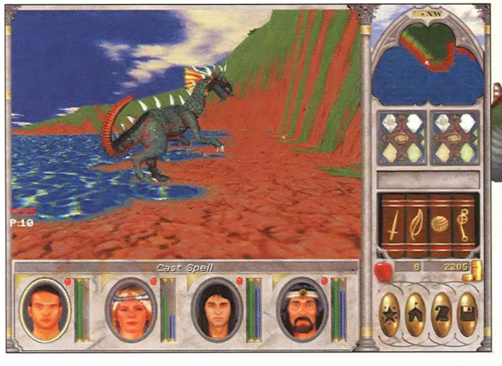
Was ist „Might & Magic VI"?

Die beiden letzten namhaften klassischen Rollenspiele („Albion" und „Schatten über Riva") kamen vor Jahren aus deutschen Landen, und lange Zeit schien es, als seien die epischen Heldensagen damit zugunsten von „Diablo" & Co. abgetreten. Doch weit gefehlt, denn M&M VI läutet eine Runde von Neuerscheinungen ein, welche das Genre dieses und nächstes Jahr mit Titeln wie „Wizardry VIII", Ultima IX" oder „Return to Krondor" zu ungeahnten Höhen führen werden. Hier nun geht es kurz gesagt darum, mit Hilfe einer selbst zusammengestellten Kampfgemeinschaft in First-Person-3D durch die Lande zu streifen, um Ruhe und Ordnung wiederherzustellen und die Herrschaft des Guten zu erneuern.



Eine riesige Halle mitten in einem Dungeon

MAGIC VI
of Heaven

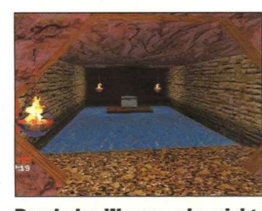




Hebe Dich hinweg, Drache, oder wir werden auf der Stelle fliehen!



Gespräche vermitteln Atmosphäre und auch einige Hinweise



Durch das Wasser oder nicht durch das Wasser – das ist hier die Frage

Gerade M&M VI spielt sich dabei in mancherlei Hinsicht wie eine ewig lange Pen & Paper-Kampagne, denn das entfernte Endziel rückt nur sehr langsam näher, während der Spieler Aufträge kleineren Kalibers in rauhen Mengen zu erledigen hat. Diese „Mini-Quests“ (die durchaus das komplette Ausräuchern eines heftig vermonsterten Dungeons beinhalten können, also eigentlich keineswegs so minimalistisch sind) gestalten sich sehr unterschiedlich – mal soll ein Gegenstand wiederbeschafft werden, dann geht es vielleicht darum, ein Nest mit Riesenspinnen auszuheben, entführte Personen zu befreien oder auch dem Prinzregenten einen heimlichen Zirkusbesuch zu ermöglichen. Erfolgreich absolvierte Jobs heben nicht nur den Bekanntheitsgrad, sondern bringen auch Belohnungen in Form von Gold oder wichtigen Gegenständen ein.

Die Rätsel

Generell sollen also Aufträge erledigt werden (man darf aber auch mal welche auslassen, die einem nicht zusagen, denn das Spiel ist weitgehend nichtlinear aufgebaut) – doch wird man dazu ein ganzes Bündel von Aktionen zielgerichtet koordinieren müssen. Zum einen laufen in den Städten beispielsweise jede Menge Leute herum, mit denen Ihr per Mausklick reden könnt. Diese Gespräche werden im Multiple-Choice-Stil abgewickelt, wobei allerdings jede Person nur zu zwei oder drei Themenbereichen Auskunft erteilt. Die Unterhaltungen sind nicht unbedingt erforderlich, fördern jedoch das Verständnis der Geschehnisse (daß in der Nähe von New Sorpigal eine Horde angriffslustiger Zauberer ihr Unwesen treibt, bekommt man z.B. auch so mit, aber warum sie sich gerade dort befinden, erfährt man eben nur durch solche Interviews) und liefern auch den einen oder anderen wertvollen Hinweis, so daß kommunikationsfreudige Abenteurer letzten Endes besser dran sind.

Zweitens bleiben einem Kämpfe mit Gegnern aller Art natürlich nicht erspart. Und weil es sich häufig um ganze Horden von Monstern handelt, wird sich nur durchbeißen können, wer abgesehen vom schlichten Draufhauen auch etwas von Taktik und Strategie versteht. Dies um so mehr, als man den normalerweise echtzeitlichen Verlauf der Prügeleien anhalten und sie dann rundenweise abwickeln kann – ein Feature, das insbesondere in größeren und unübersichtlichen Auseinandersetzungen von Nutzen ist. Ein paar grundlegende Hinweise zu den Kämpfen haben wir im Kasten „Tips für Einsteiger“ zusammengetragen, ein fortgeschritteneres Beispiel wollen wir hier näher ausführen: Da Kämpfe ohne weiteres direkt auf dem Hauptbildschirm ausgetragen werden, hängt viel davon ab, wie gut man die jeweilige Situation auszunutzen versteht. Im Vorteil ist auf Fälle, wer über gute Fernkampffähigkeiten (also über Bogenschützen und Magier) verfügt, aber dieser



Nur noch ein letzter Korridor liegt vor der Crew...





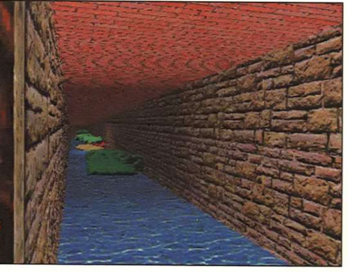
Der Meteorschauer ist ein recht heftiger Zauberspruch für größere Entfernungen...



...während der Eisball zum magischen Grundhandwerk gehört – aber auch solide schädlich ist



Was hinter dieser Tür ist, will ich gar nicht wissen!



Das grüne Gewusel hinten im Gang ist von gewöhnlichen Waffen kaum beeindruckt

Vorsprung läßt sich auch noch ausbauen. Oft genug ist es nämlich auf irgendeine Art und Weise möglich, den Feinden gegenüber in eine erhöhte Position zu gelangen, die ihnen nicht oder nur schwer zugänglich ist, und schon kann man die Burschen ganz gemütlich aus der Entfernung bombardieren...

Schließlich geht es natürlich darum, sich in den diversen Dungeons die häufig versperrten Wege zu öffnen. Das kann im Einzelfall durch Schlüssel geschehen, die man sich erst anderswo besorgen muß, meist aber liegt die Lösung des Problems irgendwo in der Nähe begraben – in Form eines Hebels oder Knopfes etwa oder als versteckte Bedienungsanleitung für verwirrende Schalttafeln. Hin und wieder ist die „Sperre" auch eher organischer Natur (beispielsweise Monster, die sich mit gewöhnlichen Waffen nicht beseitigen lassen), so daß man erst einmal herausfinden muß, wie man mit den Viechern am besten umspringt, um dann bei einer späterer Gelegenheit einen neuen Versuch zu wagen. Schließlich sorgen hin und wieder die allseits beliebten Teleporter, die freilich nicht immer als solche erkennbar sein müssen, für das Vorankommen.

Die Helden

Aber eigentlich haben wir vorgegriffen, denn zu Beginn geht es erst einmal darum, im Partygenerator eine vierköpfige Truppe zusammenzustellen. Die meisten Enrother können von Haus aus zaubern, auch wenn sie vielleicht hauptsächlich einer anderen Profession als Bogenschütze oder Paladin nachgehen, und das hat seinen Grund! Bei unserem Test hatten wir einen der Weltenretter als reinen, nichtmagischen Kämpfer konzipiert, würden mittlerweile aber wegen der damit verbundenen Fernkampfschwäche davon abraten. Je nach Berufsauswahl stellt das Programm dann einen „Charakter-Rohling" zur Verfügung, der durch zusätzliche Fähigkeiten und durch Punkteverteilung auf die diversen Eigenschaften (Stärke, Intelligenz usw.) seinen Feinschliff erhält. Die weitere Ausbildung geschieht dann im Spiel selbst durch den Erwerb von neuen Fähigkeiten bzw. durch den Ausbau der bestehenden: Sobald genügend Erfahrungen beisammen sind, darf man seine Leute in einer Trainingshalle zum nächsten Level befördern lassen und die damit verbundenen Skill Points beliebig auf ihre jeweiligen Fähigkeiten verteilen.

Dabei erweist es sich als ratsam, Schwerpunkte zu setzen! Es ist wichtiger, auf ein paar Gebieten wirklich gut zu sein, als auf vielen Gebieten schlecht! Dies gilt um so mehr, als es möglich ist,



Die Objekte im Inventory können beliebig plaziert werden – sperrige Rüstungen nehmen aber mehr Platz weg



Der Adler ist gelandet!

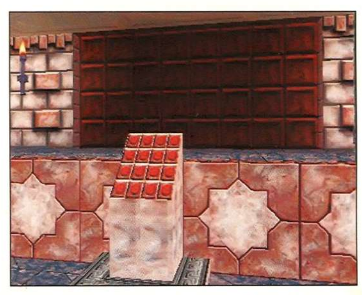


Jetzt nur nicht den Kopf verlieren!

kurzfristig und zeitweilig aus dem großen Pool der überall herumlaufenden Non-Player-Charaktere (NPCs) bis zu zwei Personen in die Party aufzunehmen, die ein eventuelles Defizit ausgleichen helfen. Beachtenswert ist dabei – im Unterschied zu den meisten anderen Rollenspielen – daß diese Personen nicht selbst an Kampfhandlungen teilnehmen, sondern wirklich nur ganz gezielt für bestimmte Zwecke angeheuert werden. So kommt etwa eine Heilerin in Frage, wenn man in einen gefährlichen Dungeon steigt, oder ein Reiseführer, wenn man einen längeren Trip zur Nachbarprovinz plant und durch sachkundige Führung Zeit sparen möchte.
Last but not least verfügen die Heroen über ein grafisches Inventory, wie es in dieser Form erstmalig in „Betrayal at Krondor" vorkam: Eine große „Kiste" bietet beliebig zuteilbaren Platz, allerdings lassen sich kleine, kompakte Gegenstände wie Tränke und dergleichen natürlich einfacher unterbringen als sperrige Ganzkörper-Rüstungen oder lange Lanzen.

Die Magie

Wer zaubern will, kommt erstmal in eine Schublade, denn Enroths Magie kennt neun Sparten. Von den Elementar-Hexereien (Feuer, Wasser, Luft und Erde) über religiöse, geistige und körperbezogene Spells bis hin zu den erst spät und nicht für alle zugänglichen, aber sehr wirkungsvollen Lebens- und Todeszaubern. Jeweils elf solcher Sprüche ergeben eine komplette Abteilung, allerdings verfügt man zu Anfang nur über ein paar relativ harmlose Spells zum Üben. Wie von den Vorgängern gewohnt, kann weiteres Material dann in entsprechenden Gilden zugekauft werden; oft findet man in den Dungeons jedoch auch Schriftrollen-Zauber, die freilich bloß zur einmaligen Verwendung taugen. Übrigens: Einer der stärksten Sprüche aus früheren M&M-Spielen (nämlich „Lloyd's Beacon", ein Komplett-Teleport der Party aus gefährlichen Situationen zu einem vorher festgelegten Ort) ist auch diesmal wieder mit dabei, allerdings schwerer zu bekommen als anno dunnemals.
Zaubern kostet bekanntlich Mana, und das ist auch hier nicht anders. Allerdings hält sich der Verbrauch meist einigermaßen in Grenzen, weshalb man schon zu Beginn ganz ordentlichen Hokuspokus treiben kann. Dies ist ein Unterschied zu vielen anderen RPGs, wo die Spellcaster anfangs von den Schlagetots der Gruppe durchgeschleppt werden müssen, um erst später im Spiel zu ernstzunehmenden Charakteren heranzuwachsen.



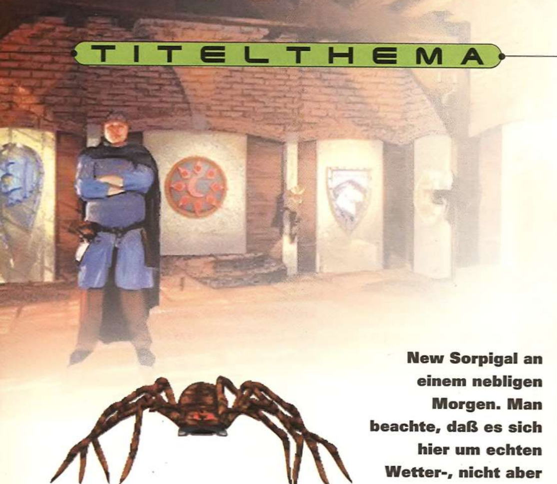
Knopf an Knopf – ich armer Tropf!

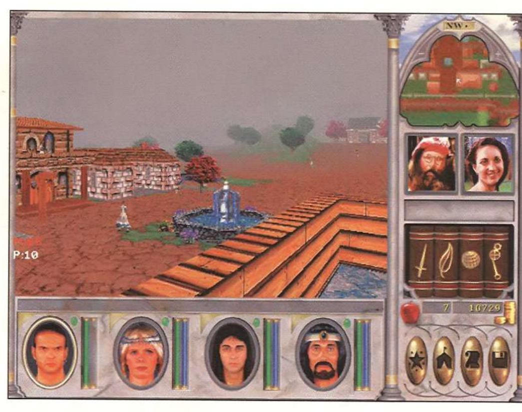
Handling und Präsentation

Wer die beiden unmittelbaren Vorgänger, nämlich das Might-&-Magic-Duo „World of Xeen" noch kennt, wird sich verhältnismäßig schnell

TIPS FÜR EINSTEIGER

1) Im Unterschied zu manchen Genrekollegen spielen Magier hier bereits anfangs eine enorme Rolle, weil sie sich gut für den wichtigen Fernkampf eignen und meist auch nicht so schnell erschöpft sind. Abgesehen von Bogenschützen und dergleichen sollte man also bei der Charaktergenerierung darauf achten, daß möglichst alle vier Helden zumindest nebenberuflich zaubern können!
2) Beim Nahkampf gilt: Nie zu viele Gegner auf einmal! Lieber in Guerillero-Manier eine Handvoll Monster von der großen Gruppe fortlocken! Vorsicht vor freien, deckungslosen Flächen! Achtet auf Euren Rücken! Viele Gegner sind schlau genug, daß sie Euch einkreisen! Immer einen Fluchtweg freihalten! Falls man doch eingeschlossen wird, Schadenszauber benutzen, welche die Feinde nebenbei ein Stück zurückwerfen, und dann schnell durch die Lücke!
3) Falls man von den Monstern bis in ein Dorf verfolgt wird, ist Vorsicht angesagt: Wer dort weiterkämpft und unabsichtlich harmlose Passanten tötet (was leicht passieren kann), gerät in die dicksten Schwierigkeiten!
4) Es empfiehlt sich, einen NPC-Slot freizuhalten, da die Aufgaben ab und zu damit verknüpft sind, einen bestimmten Charakter zeitweilig in die Party aufzunehmen.
5) Bei der Auswahl von NPCs sollte darauf geachtet werden, daß nur die wenigsten wirklich etwas taugen.

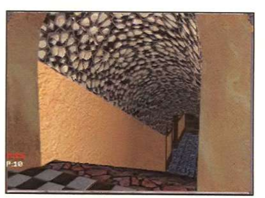




New Sorpigal an einem nebligen Morgen. Man beachte, daß es sich hier um echten Wetter-, nicht aber um „Entfernungs-nebel" handelt!



Alle Feuer-Zaubersprüche



Hinab in geheimnisvolle Tiefen!

zurechtfinden, denn vieles taucht in ähnlicher Form wieder auf. Beispielsweise wären hier die Fässer zu nennen, auf die man in Dungeons des öfteren stößt, und die meistens irgendeine Art Zaubertrank enthalten, mit dem die Eigenschaften der Partymitglieder permanent oder zeitweilig erhöht werden können. Auch die zunächst erforderliche Identifizierung von Gegenständen (entweder durch einen kundigen Spiel-Charakter oder einen entsprechenden Händler) kennt man schon, ebenso wie die Listen mit noch zu erledigenden beziehungsweise erfolgreich abgeschlossenen Aufgaben.

Während das Spiel also in puncto Handhabung trotz vieler Änderungen immer noch erkennbar von seinen Ahnen beeinflußt wird, wurde die Optik runderneuert. Das manchmal, besonders bei den Monstern, etwas bunt und plastikmäßig wirkende Outfit wurde zugunsten einer „realistischeren" Darstellungsweise aufgegeben, wobei etliche Viecher offenbar ursprünglich gescannt worden sind. Beispielsweise habe ich noch in keinem Rollenspiel so widerlich „echte" Spinnen wie hier gesehen. Davon abgesehen hat das Game zwei Grafikengines zu bieten, die grundsätzlich beide mit Polygonen arbeiten: Eine Emgine für alle Szenarien unter freiem Himmel, die erstaunlichen Weitblick und wechselnde Wetterverhältnisse im Angebot hat. Die Wolken ziehen hier langsam über den Himmel, manchmal ist es auch bedeckt und neblig, ja, sogar Schnee wurde gesichtet! Besonders viel Wert auf Details und Abwechslungsreichtum wird in den Verliesen gelegt, wo Engine Nummer Zwo zum Einsatz kommt. Kaum ein Raum sieht wie der andere aus, und selbst das generelle Outfit ändert sich von einem Kerkerabschnitt zum anderen teils erheblich. Hier wie dort ruckelt die Grafik je nach Hardware schon etwas, ist aber dennoch annehmbar schnell. Zudem kann das normale Rundum-3D für schwächere Rechner in ein 32- bzw. 16-Richtungen-Sdystem umgewandelt werden. Sehr atmosphärisch und passend fanden wir schließlich die Musikuntermalung, die vielfältig und stets auf den jeweiligen Aufenthaltsort abgestimmt für Ohrenschmaus sorgt. *jn*



Joe Nettelbeck

SUPER

Was „DSA III – Schatten über Riva" und „Betrayal in Antara" aufgrund von Schwächen in Präsentation und (zum Teil) Design nicht sein konnten, das ist nun „Might & Magic VI", nämlich das erste tolle und richtig dicke, klassische Rollenspiel seit etlichen Jahren. Diese Spiel-Art wird vielleicht manch einem gar nicht mehr bekannt sein, aber als Faustregel darf hier gelten: Wer die feinen alten Schwarten mochte, der wird diese feine neue Schwarte lieben, von den tapferen Kämpen aus M&M IV bzw. V gar nicht zu reden. Und die jüngeren Nachwuchs-Abenteurer der „Diablo"-Generation sollten diese Herausforderung meines Erachtens auch nicht scheuen, denn zwar müssen sie hier in Bezug auf Komplexität und Umfang in einer etwas anderen Liga spielen, aber das defaultmäßig in Echtzeit ablaufende, auch im Kampf gut zu steuernde Gameplay dürfte ihnen entgegenkommen. Was mich angeht, so wird unsere Chefin vom Dienst wohl in nächster Zukunft nicht allzuviel mit mir anfangen können. Ich hab was besseres vor; man nennt mich hier schon den „Herrn der Augenringe"...

Name **.Might & Magic VI**
Genre .Echtzeit-Rollenspiel
Hersteller .....New World ......Computing/Ubi-Soft
Schwierigkeit .....schwer
Preis ....ca. 100 DM
Spieler 1
Steuerung: .Maus/Tastatur
Besonderheiten: ....Stoff-........landkarte liegt bei
Spiel: ......erscheint hier ....in deutsch
Anleitung: ....deutsch
Multiplayer: ....–

Mindestanforderung
90, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB Video-RAM

Empfohlen
P133, 32 MB RAM, 4x CD, 1 MB Video-RAM

Grafik **81%**
Sound **80%**
Spielspaß

Solo	Multi
88%	–%

Nur wir haben die exklusive CD mit den spielbaren Demos.

Die einzigartige Demo-CD mit den interessantesten, spielbaren Neuerscheinungen und Previews – als einziges offizielles PlayStation Magazin haben wir die besten Verbindungen in die Spiele-Industrie. Gnadenlose Tests, objektive Zubehörberatung – als mit Abstand erfolgreichstes PlayStation-Magazin Deutschlands sind wir unseren Lesern zur bedingungslosen Unabhängigkeit verpflichtet.

Testen Sie uns jetzt – holen Sie sich die nächsten drei Ausgaben und sparen Sie fast die Hälfte.

Das offizielle PlayStation Magazin – welcome to the original!



3x PlayStation Magazin mit CD-ROM – 50% günstiger!

❑ Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben des offiziellen PlayStation Magazins mit der exklusiven CD-ROM für nur DM 20,- statt DM 38,40! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit über 10% Preisvorteil (DM 11,50 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 138,-. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen, Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim PlayStation-Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

CPE86

Datum, 2. Unterschrift

Bitte ausgefüllten Coupon an PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089 - 202 40 215 faxen oder unter weka@csj.de mailen!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

FRANKR

Die Fuß

Endlich ist es soweit: Der Kampf um die goldene Trophäe kann beginnen



15. Juni, 21 Uhr: Der Einmarsch der Gladiatoren



Fast so gut wie in „ran", die Statistik für zwischendurch



Der Klassiker von 1954, im Originallook

Große Aufregung bei den Fußballfans: Die Franzosen haben für die WM viel zu wenig Eintrittskarten an die nationalen Vorverkäufer ausgegeben. Deshalb wird befürchtet, daß Menschen aus der ganzen Welt zu den zehn Austragungsstätten strömen, um wenigstens vor Ort noch ihr Glück bei den Schwarzhändlern zu versuchen. Erheblich sinnvoller und günstiger ist es da, die Spiele mit Bier und Chips zu Hause vor dem Fernseher zu genießen und zwischendurch eine Runde Frankreich 98 zu spielen.

Mit schöner Regelmäßigkeit liefert EA Sports Referenztitel aus den Bereichen Fußball, Eishockey und Basketball ab. Dabei sind dem Softwarehaus keine Entwicklungskosten zu hoch und keine Lizenz zu teuer. Auch Frankreich 98 besitzt wieder eine Fifa-Lizenz, Ihr findet also alle Mannschaften der WM-Finalrunde und deren (voraussichtlich aufgestellte) Spieler vor. Doch das ist noch lange nicht alles, auch die Originaltrikots, die zehn französischen Stadien und selbst das WM-Maskottchen Footix haben die Entwickler implementiert. Als ob das alles nicht schon genug wäre, sind acht weitere Teams verfügbar, die sich nicht für die Endrunde qualifizieren konnten. Nach- oder besser vorspielen könnt Ihr natürlich die originale Meisterschaft, die Gruppierungen der ersten Runde lassen sich aber auch per Zufall bestimmen. Für das kleine Match zwischendurch dürft Ihr Freundschaftsspiele austragen, Eure Fähigkeiten in Angriff, Verteidigung oder Elfmeterschießen lassen sich in einem Trainingsmodus verfeinern.

Um die ganze Vielfalt der Spielersteuerung auszuschöpfen, solltet Ihr schon ein Pad mit acht bis zehn Buttons verwenden. Etwas Übung verhilft zu flottem Gameplay und der exakten Kontrolle einer Vielzahl von Bewegungen. Neben flachen oder hohen Pässen und Torschüssen könnt ihr den Gegner trickreich ausspielen, Flugbälle köpfen oder zum Fallrückzieher ansetzen. Ist Euch die Handhabung anfangs zu komplex, so lassen sich für die einzelnen Manöver auch Computerhilfen einstellen. Profis wenden über Button-Kombinationen zusätzlich Taktiken wie Abseitsfallen oder schnelle Flügelangriffe an.

Aber auch schon vor dem Spiel könnt Ihr an einer möglichen Verbesserung des Ergebnisses arbeiten. Im Team Management stellt Ihr Spieler auf und legt Formation und Spieltaktik fest. Da in der Hitze des Gefechts oftmals Änderungen der Strategie nötig sind, habt Ihr auch während der Partie die Möglichkeit, die Mannschaft umzustellen und verletzte oder stark erschöpfte Spieler auszuwechseln. Euren Millionären geht nämlich ganz schnell die Puste



Stephan Freundorfer

SUPER

Es ist geradezu unglaublich, wie es EA schafft, glänzende Produkte immer noch ein bißchen weiter aufzupolieren, auch wenn es bereits genug Lorbeeren zum Ausruhen gäbe. Frankreich 98 ist ganz einfach Fußball vom Feinsten, extrem gut spielbar, komplex, aber nicht kompliziert und mit einer Grafik, die sogar die Sporthasser in der Redaktion zu einer Partie bewegen konnte. Alles, was sich auf dem Rasen abspielt, ist bis in das kleinste Detail hervorragend in Szene gesetzt, einzig die Zuschauertribüne bedürfte endlich mal einer Generalüberholung. Abgerundet wird das Fußballfest von den flotten Zwischensequenzen, die Stadien und Städte zeigen und dem überschaubaren Team Management, aber auch von eigentlich unwichtigen Dingen wie den unterschiedlichen Fangesängen für jedes Team. Durch die deutschen Kommentatoren kommt richtig Fernsehatmosphäre auf, auch wenn oder gerade weil die Sprüche, die Poschmann und Hansch ablassen, genauso hohl sind wie bei einer echten Übertragung.

Name	**Frankreich 98**
Genre	Sportspiel
Hersteller	EA Sports
Schierigkeit	einstellbar
Preis	80 Mark
Spieler	1 - 2
Steuerung	Gamepad, Tastatur
Besonderheiten	3Dfx
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch

Mindestanforderung
P100, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA

Empfohlen
P166, Gamepad, 3Dfx oder PowerVR

Grafik **90%**
Sound **85%**
Spielspaß

Solo	Multi
92%	93%

EICH 98

ball-WM



Schlenzball: Die Möglichkeit, im Achtelfinale das entscheidende Tor zu erzielen

aus, wenn Ihr sie ständig überbeansprucht. Gegenüber dem Vorgänger „Die WM-Qualifikation" wurde die Grafik nochmals ein Stückchen verfeinert und entfaltet unter 3Dfx seine ganze Pracht. Aus einer der acht verschiedenen Perspektiven verfolgt Ihr, wie die Spieler Doppelpässe ausführen, dem Gegner zwischen die Beine grätschen oder das Leder via Kopfball ins gegnerische Netz befördern. Fällt ein Tor, so erhebt sich nicht nur lautstarker Jubel von den Rängen, sondern eine Fernsehkameraansicht verfolgt auch den glücklichen Schützen im Freudentaumel ebenso wie den geschockten, auf die Abwehr fluchenden Keeper. Dank Motion-Capturing sind die Animationen herrlich weich und fließend, selbst die Trikots wirken nicht einfach nur aufgepappt, sie flattern im Wind und werden sogar im Lauf des Spiels schmutzig.

Ein besonderes Goodie erwartet Euch, wenn Ihr mit Eurem Team die WM gewonnen habt. Dann wird nämlich zusätzlich ein Klassik-Modus freigeschaltet, in dem sich legendäre Finale der WM-Geschichte nachspielen lassen. *sf*



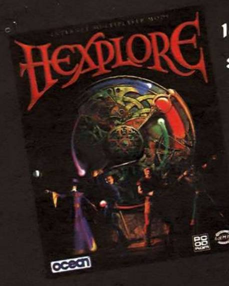
Diese Perspektive ist zwar sehr hübsch...



...dafür ist die hier übersichtlicher

Das Spiel um Deinen Kopf!





1000 n. Chr. Der mächtige Hexenmeister Garkham setzt all seine Macht ein, um das Buch von Hexplore, den Schlüssel zum Garten Eden, in seinen Besitz zu bringen. Der muskelstrotzende Abenteurer McBride bildet mit drei Gesinnungsgenossen ein Quartett - einem Bogenschützen, einem Magier und einem Krieger, um das Buch vor den Klauen Garkhams zu retten. Mit Geschick und Phantasie gilt es, das Quartett durch die gewaltigen Level zu führen - immer auf der Suche nach besseren Waffen, Hinweisen zur Lösung der Rätsel, Geheimgängen und natürlich... Garkham.



- Rollenspiel-Elemente und Echtzeit-Action.
- Um 360° drehbare, in alle Richtungen verschiebbare 3D-Voxelgrafik-Landschaften.
- 10 gewaltige Level führen über 200 Karten quer durch die Wälder Europas bis in die Wüstenregionen des Orients.
- Über 6000 Gegner aus 100 Gattungen – blutrünstige Monster, heimtückische Goblins, brandgefährliche Drachen...
- Multiplayer-Modus für bis zu 4 Spieler im Netzwerk, per Modem/Nullmodem, über TCP/IP oder IPX (Internet/LAN).
- Die Mitglieder des Quartetts können unabhängig voneinander auf verschiedenen Karten gesteuert werden.
- Zoom-in/-out-Funktion.



- Verfügbarkeit: Ende Mai



- Sprachausgabe: voll deutsch

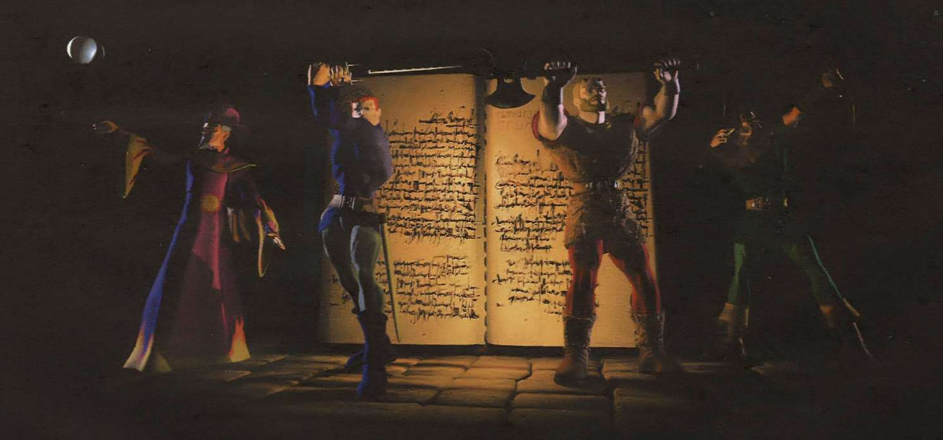


- Systemvoraussetzungen: PC mit Pentium 90, Windows 95, 16 MB RAM, Festplatte: 19 MB, Direct X 5.0, Maus.















Im Exklusiv-Vertrieb von:



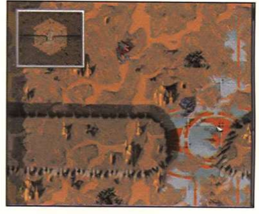
http://www.bomico.de

META
Mechanische

Kampf-Mechs aus dem Ruhrgebiet? Greenwood bietet Qualität aus deutschen Landen.

Es war einmal ein junger Held namens Val Gordon, der lebte auf einem Mond namens Tress. Dort wird ein fünfzig Tonnen schwerer Stahlkoloß als Gottheit verehrt. Gerade als sich die Aufklärung durchsetzt und die Freidenker um den jungen Val erkennen, daß der heilige M'Tala in Wirklichkeit eine Kampfmaschine – auch bekannt unter der Bezeichnung Metalizer – ist, die aus grauer Vergangenheit noch übriggeblieben war, tauchen zwei weitere Kampfkolosse auf und legen das schöne Städtchen auf Tress in Schutt und Asche. Val schwingt sich in den Sattel der somit säkularisierten Gottheit und schickt einen der beiden über den Jordan. Der andere, gelenkt von einem Schurken mit Namen Kulkos, entflieht, nicht ohne einen Schwall von Flüchen und wüsten Todesdrohungen zu hinterlassen. Nun treten die Priester des Metallmaschinenkultes auf den Plan und eröffnen dem verdutzten Sieger, daß er mitsamt seinem heißen Ofen ein geheimes Dimensionstor durchschreiten müsse, ohne zu wissen, wohin es führt. Djelassa ist das Ziel, wo es jede Menge solcher Metalizer gibt. Unter dem wachsamen Auge des Militärregimes, der Hermizität, liefern sich Wagemutige unablässige Gladiatorengefechte um Ruhm, Ehre und Geldprämien. Genau der richtige Ort also, um sich die ersten Sporen zu verdienen und eine Gruppe treuer Freunde um sich zu scharen. Val kämpft sich also auf der Rangskala vom Platz 50 auf Platz 1 und gerät damit in das Blickfeld der herrschenden Junta, die ihn mit gefährlichen Mech-Missionen auf fernen Planeten betraut. Er besteht natürlich alle Gefahren und kehrt dann – Teil zwei der Geschichte – mit drei erprobten Gefährten auf seinen Heimatmond zurück, um dort das Joch der Aggressoren um Kulkos ein für allemal abzuschütteln. Außer, dieser läuft ihm schon vorher vor die Flinte, dann ist der Fall auch schon erledigt und das Spiel gewonnen.

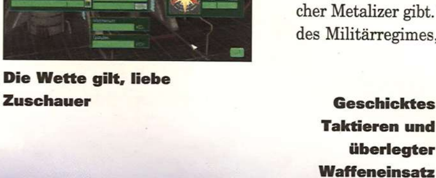
Ihr ahnt es schon, dieses Mech-Strategiegetümmel bietet Euch eine Unmenge an Einzelmissionen, hübsch verpackt in eine Karriere, die gleichzeitig auch Eure Fähigkeiten der Metalizersteuerung schult, da die Aufgaben zusehends schwieriger und die Feinde immer fieser werden. Ihr habt dabei die Aufgabe, zuerst einen, später bis zu vier Mechs aus der zoombaren Vogelperspektive zu steuern. Zu Anfang des Spiels verfügt Ihr über einen Allroundmetalizer vom Typ Challenger, später seid Ihr in der Position, aus einem Programm von insgesamt 20 verschiedenen Typen wie Saurus, Anteater, Goblin oder Ogre



Die erste Feuerprobe



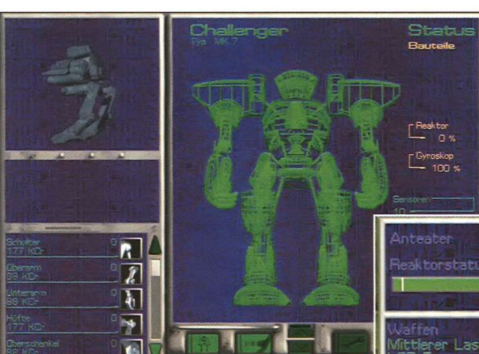
Die Wette gilt, liebe Zuschauer



Geschicktes Taktieren und überlegter Waffeneinsatz führen sicher zum Erfolg

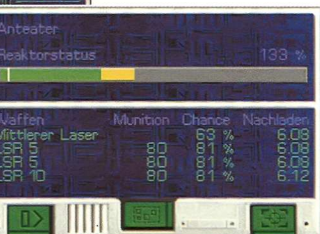


LIZER
Destruktion



Wer bastelt mit? Der Metalizer in der Garage

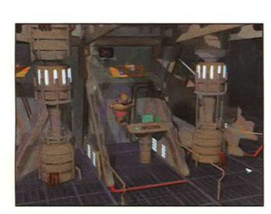
Vor jeder Feuerrunde gibt's genaue Informationen


Anteater
Reaktorstatus 133 %

Waffen	Munition	Chance	Nachladen
Mittlerer Laser		63 %	6.08
LSR 5	80	81 %	6.08
LSR 5	80	81 %	6.08
LSR 10	80	81 %	6.12

auszuwählen. Diese zwei- oder vierbeinigen Ungetüme in Gewichtsklassen zwischen 15 und 60 Tonnen dürfen beliebig modifiziert werden. Ein größerer Reaktor verhilft zu höherer Geschwindigkeit, nimmt aber wertvollen Platz weg, den Ihr statt dessen auch für Plasmastabilisatoren, die den Reaktor schneller abkühlen, Panzerung oder die vielfältigen Waffensysteme nutzen könnt. Diesen gilt natürlich unsere besondere Aufmerksamkeit. Standardbewaffnung sind die leichten, mittleren und schweren Laser, die keine Munition verbrauchen, dafür aber mit jedem Schuß die Reaktortemperatur nach oben treiben. Überschreitet diese den zulässeigen Maximalwert, dann schaltet der Energiespender zum Auskühlen ab und der Metalizer sitzt dumm herum. Wie peinlich. Raketen und Maschinengewehre dagegen belasten den Reaktor kaum, benötigen aber prallgefüllte Magazine, die garantiert in den brenzligsten Situationen zur Neige gehen. Dieses Angebot schreit geradezu nach emsigen Bastelstunden, die den eigenen Metalizer auf die ganz persönliche Kampfesweise zurechtschneidern. Und für den Notfall gibt es ja immer noch den Schleudersitz. Mit fortschreitendem Spiel werdet Ihr nicht nur auf der verbrannten Erde der Gladiatorenarena herumballern, sondern auch in arktischen Gefilden, im Wüstensand, auf kraterigem Mondgestein, im Gebirge oder parkähnlichen Grünlandschaften. Nach jedem Einsatz, erfolgreichem Abschuß oder sonstigem Ereignis werdet Ihr mit einem kurzen Filmchen unterhalten, das in einigen Sekunden das Geschehnis illustriert. Der eigentliche Pudels-Kern in diesem Spiel ist die eigenartig-eigenständige Engine, die Runden- mit Echtzeitelementen verknüpft. Sämtliche Aktionen laufen


Auch herumstehendes Buschwerk „erwärmt sich" für die Schießerei


Der freundliche Roboter im Wettbüro


Metallischer Wintersport


Fritz Effenberger

GUT

Wahrscheinlich gerade durch den eher simplen Aufbau mit maximal acht Beteiligten auf dem Schlachtfeld macht es einfach Spaß, den Metalizer zu spielen. Dazu kommt die bemerkenswert lange Karriere auf zwei CDs, die der Spieler zu durchschreiten hat. Diese teilt sich außerdem in drei Teile: Die Gladiatorenkämpfe, die Außenwelteinsätze und der finale Befreiungsschlag. Da man die Metallburschen im Hangar auch nach eigenem Gusto umbauen und ausrüsten kann – mit dem Geld, das die Kämpfe und die darauf abgeschlossenen Wetten einbringen – vergeht so manche Viertelstunde wie im Flug. Mag auch die Grafik nicht ganz dem 3Dfx-verwöhnten Zeitgeschmack entsprechen – für die munteren Menschmaschinen-Keilereien ist sie allemal ausreichend. Die eigentümliche Mischung aus Runden- und Echtzeitspielweise bringt einen zwar um den typischen Echtzeit-Adrenalinspiegel, gestattet aber überlegtes und strategiebetontes Spiel, untermalt von einem düster-elegischen Techno-Wave-Soundtrack.

Name .... **Metalizer**
Genre .... Strategie
Hersteller .... Greenwood
Schwierigkeit .. einstellbar
Preis .... 90 Mark
Spieler 1
Steuerung .... Maus
Besonderheiten .... Rundenechtzeit
Spiel .... Deutsch
Anleitung .... Deutsch
Multiplayer .... nein

Mindestanforderung
486/100, 16Mb RAM, 40 Mb HD, 2x CD, 1 Mb SVGA Grafik

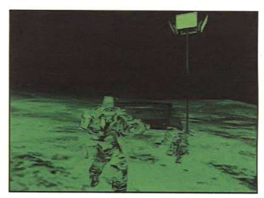
Empfohlen
P 133, 16 Mb RAM, 4x CD, 120 Mb HD

Grafik 74%
Sound 69%
Spielspaß

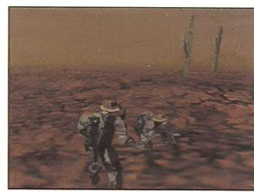
Solo	Multi
77%	-%

SPEC Kommando

Ranger holen weltweit Kastanien aus dem Feuer. Zombie vermittelt einen verdammt realistischen Eindruck davon.

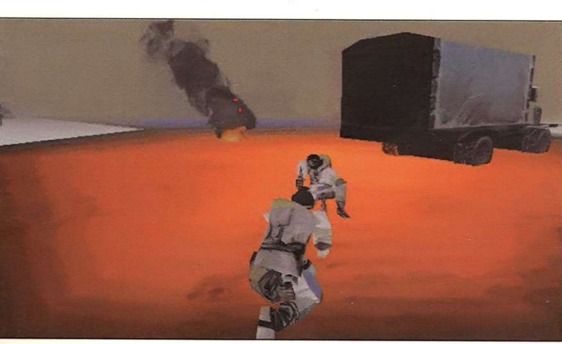


Nachtsichtbrillen sind immer eine Hilfe, so auch hier



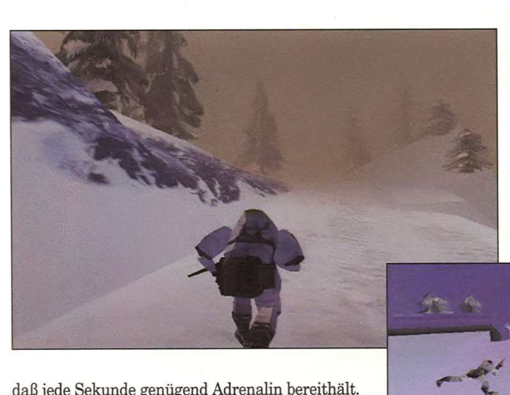
Dämmerungseinsatz in Honduras

Was die Marines für Boden- und Landeoperationen sind, nämlich die Speerspitze dieser Streitkräfte, mit der härtesten Ausbildung und den höchsten Verlusten, das sind die Ranger bei Spezialeinsätzen wie Geiselbefreiung, Sabotagestoßtrupps oder Vorauskommandos. Aggressives Eindringen in den feindlichen Raum, blitzschnelles Zuschlagen und mehr oder minder unbemerktes Verschwinden kennzeichnen die „Arbeitsweise" dieser Kommandotruppe. Der Gründer des Entwicklerteams Zombie, Mark Long, konnte zu diesem Thema eigene Erfahrungen beisteuern, da er früher selbst bei den Rangern war. Einige Einsätze, die in Spec Ops durchgespielt werden können, beruhen auf seinen eigenen Erlebnissen. Tatsächlich erwartet uns hier eine Kommando-Simulation von geradezu beklemmend realistischer Atmosphäre. Wir ziehen also nicht gegen Aliens oder gruftgeborene Monstren zu Felde, sondern gegen unfolgsame Terroristen, afghanische Fundamentalisten oder andere Feinde der guten US-Regierung. Auch unsere Ausrüstung ist nicht irgendwelchen Phantasien entsprungen, sondern entspricht exakt den Waffen und Hilfsmitteln der US-Ranger – wie dem vollautomatischen M-16-Gewehr, der Ithika A-37 Schrotflinte oder dem M-203 Granatwerfer. Der Spieler erhält nun Aufgaben aus dem typischen Arbeitsalltag eines Rangers, nämlich brandgefährliche Missionen in unfreundlich gesinnter Umgebung durchzuführen. Dabei kann es sich um die Zerstörung von mit Giftgas bestückten Scud-Raketen in Nordkorea handeln, das Befreien eines US-Senators, der auf einer Friedensmission in die Hände von islamischen Fundamentalisten gefallen war, um das Ausräuchern einer Drogenfabrik in Kolumbien, das Aufspüren und Unschädlichmachen von Terroristen, die kurz zuvor zwei Kilogramm waffenfähiges Plutonium aus einem mäßig bewachten US-Atomkraftwerk gestohlen hatten oder der Bergung von wichtigen Einzelteilen aus einem über Sibirien abgestürzten US-Aufklärungsflugzeug. Tatsächlich sind das Szenarien, wie sie in dieser oder ähnlicher Form schon öfter vorgekommen sind. Der Einsatz spielt sich typischerweise so ab: Nach einem kurzen Briefing wählt der Spieler zwei, manchmal drei Spezialisten wie Heckenschütze, Grenadier oder MG-Schütze mit jeweils unterschiedlicher Bewaffnung und Ausrüstung aus. Nachtsichtgeräte, Ferngläser, Zeitzünderbomben oder Rauchgranaten gehören ebenfalls in den Rucksack und sind in ihrer Zusammenstellung vorgegeben. Im Verlauf der Einsätze findet sich aber immer wieder etwas Munition oder Sprengstoff, meistens bei einem erledigten Gegner. Die (zumeist) beiden Akteure werden im Einsatzgebiet per Fallschirm oder Hubschrauber abgesetzt. Die Zeit ist knapp, da Gegenaktionen des Feindes unmittelbar bevorstehen und verhindert werden müssen. Grundsätzlich ist das Zielgebiet bewacht, so daß mindestens ein Dutzend Soldaten – oder Terroristen, je nach Sichtweise – ausgeschaltet werden müssen. Auch während die Zeitzünderladungen am Zielobjekt – Rakete oder Giftgasfabrik – angebracht werden, ist mit „unfreundlichem Feuer" zu rechnen. Das bedeutet,



Spec Ops bei der Arbeit. Warum haben sie denn auch nichts anderes gelernt...

OPS
einsätze



Gebückt geht's zum Einsatzort

Die Funkzentrale ist vernichtet



Diese Rohre müssen zerstört werden

Statt Abendrot, oder?



Die Wachen sind hinter dem Zaun geschützt – da muß eine List her



Ein regnerisch-trüber Dschungeltag

daß jede Sekunde genügend Adrenalin bereithält. Man hat alle Hände voll zu tun, die Übersicht zu behalten, zwischen den Rangern hin- und herzuschalten, die verschiedenen, manchmal nur wenig nützlichen Kamera-Einstellungen zu benutzen und den Finger über dem Feuerknopf kreisen zu lassen. Da die Munition nicht gerade überreichlich vorhanden ist (Realismusfaktor), rächt sich sinnloses Herumballern mitunter recht schnell. Schon die Nachladepause kann in einem dummen Moment zum Verlust eines Rangers und damit an den Rand der Niederlage führen. Die Missionen müssen eine nach der anderen gelöst werden und bestehen in der Regel aus jeweils drei konkreten oder verschiedenen Unteraufträgen. Die Grafik ist 3Dfx-bedingt gut, neigt jedoch zum Clipping an Bäumen oder Hindernissen. Ein Multiplayermodus ist nicht enthalten, wird aber per Patch nachgeliefert. Dieser könnte sich, bedingt durch das Setup mit je zwei bis drei Figuren pro Spieler und der Betonung auf Deckung, Kriechen und zielgenauen Schüssen, als herber Leckerbissen herausstellen. Der Sound glänzt nicht gerade durch orchestrale CD-Audiotracks, sondern durch eine erstaunliche Masse – 500 insgesamt – an Originalsamples, davon 100 Schußgeräusche, aufgenommen in einem hypermodernen militärischen Schießstand. Noch in diesem Jahr dürfen wir ein Missionpack und eventuell noch den zweiten Teil der militanten Action-Sim-Serie als „Navy Seals" erwarten. Alles in allem ganz gewiß kein „Spiel" für unausgereifte und neugierige Jugendliche – dem 18-Jährigen kann man´s nicht verwehren, er gilt schließlich als erwachsen. *fe*



Fritz Effenberger

GEHT SO

So eine Hardcore-Militärsimulation ist mir bisher noch nicht untergekommen. Sicher, das Spiel ist gut gemacht, überzeugt zunächst durch Realitätsnähe und detailreiche Umsetzung, die Missionen sind spannend und knifflig und vor allem in höheren Schwierigkeitsgaden eine echte Herausforderung für Actionspieler. Die Präsentation, die Briefings und Einleitungen sind im CNN-Stil gehalten und durchweg atmosphärisch. Aber nach einigen Minuten Spec Ops bemerke ich doch recht deutlich, daß wir es hier eigentlich nicht mit einem Spiel für Feierabendhelden, sondern mit einem militärischen Schulungsprogramm zu tun haben. Man merkt, daß Profis am Werk waren, die genau wußten, worum es bei „covert actions" geht. Spec Ops kann ich eigentlich nur Leuten empfehlen, die sich auch im Fernsehen nichts anderes als Kriegsfilme ansehen. Und das ist eine bedenkliche Entwicklung. Wir brauchen weder „Reality TV" mit echten Verbrechen und echtem Blut noch „Reality Games", die uns echte militärische Fähigkeiten beibringen.

Name	Spec Ops
Genre	Action
Hersteller	Zombie
Schwierigkeit	mittel/variabel
Spieler	1
Steuerung	Keyboard, Maus
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	nein

Mindestanforderung
P 90, 16 Mb RAM, 60 Mb HD, 4x CD, 4Mb Grafik

Empfohlen
P 133, 32Mb RAM, 8x CD, 3Dfx

Grafik	**74%**
Sound	**75%**

Spielspaß

Solo	Multi
72%	-%

AB 18

STARC

Heiße Schlachten

Die Fertigstellung von Starcraft gleicht fast einem Wunder. Kann es nach der langen Entwicklungszeit den hohen Erwartungen an Echtzeitstrategiespiele standhalten?



Fleißig werden Kristalle und Gas abgebaut und gefördert. Unsere Armee muß schließlich wachsen.



Die Panzer richten verheerende Schäden an



Schäden werden visuell dargestellt. Diese Kaserne ist so gut wie Geschichte.



Des Menschen Zukunft ist wie immer düster und trist. Der Aufbruch zu fremden Welten wurde mehr aus tragischen Motiven unternommen, und selbst nach der Ankunft war alles mehr als nur schlecht. Unterschiedliche Meinungen und Standpunkte boten schon immer ein herrliches Potential für ausufernde Konflikte. Warum sollte sich das in einer fernen Zukunft also ändern? Was in unserer Zeit nur eine Theorie ist, stellt sich in der nahen Zukunft als Tatsache heraus. Der Mensch ist nie allein gewesen. Nicht jeder neu gewonnene Nachbar ist wohlgesonnen und so darf der Homo Sapiens zusätzlich gegen unbekannte Rassen antreten. Während es im Echtzeitgenre üblich ist, zwei Kontrahenten aufeinander loszulassen, gehen die Jungs von Blizzard einen Schritt weiter. Getreu dem Motto, wo zwei sich streiten... gesellt sich eine dritte Partei hinzu. Interessant die Frage, wie sie es geschafft haben, dieses Szenario in eine gut durchdachte Story zu verpacken. Zur Geschichte wollen wir Euch nichts verraten, nur soviel, Blizzard hat es tatsächlich geschafft. So werdet Ihr von gelegentlichen Wendungen überrascht, die ehemalige Feinde zu neuen Freunden machen oder auch umgekehrt. Neben der eigenen vertrauten Rasse warten noch die glitschigen Insektoiden, genannt Zergs, sowie die hochentwickelten Protoss auf ihren Feldzug. Ihr könnt zwar jede Kampagne direkt anwählen, es wird jedoch empfohlen, zuerst die Terraner zu spielen.

Eine Sache der Bedienung

Veteranen der Orc-Kriege werden sich auf Anhieb wie zu Hause fühlen. Einheiten wie Gebäude wählt Ihr mit einem Linksklick an, während die rechte Maustaste – je nach Zielobjekt – unterschiedliche Aktionen ausführt. Wählt Ihr beispielsweise einen Arbeiter an, wird er entweder Rohstoffe abbauen, Gebäude oder Fahrzeuge reparieren oder einfach zum Zielpunkt marschieren. Ausnahmen bestätigen jedoch die Regel, und so besitzen einige Einhei-



Der Gegner greift uns frontal mit einer massiven Streitmacht an

RAFT im kalten All

VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

ten Funktionen, die Ihr zunächst im unteren rechten Menü auswählen und an gewünschter Position mit Linksklick bestätigen müßt. Ein Arbeiter wird ein Transportschiff bei Rechtsklick z.B. nicht reparieren, sondern einsteigen.
Um im Kampf nicht jedem Soldaten Befehle einzeln geben zu müssen, könnt Ihr natürlich auch Gruppen mit der bewährten Rahmentechnik definieren. Diese lassen sich per Tastenbelegung markieren und jederzeit wieder aufrufen. Leider ist die Anzahl der Einheiten pro Gruppe auf 12 beschränkt.

Die Basis – Fundament für den Sieg

Vor jeder Auseinandersetzung kommt in der Regel der Aufbau der eigenen Station. Um in den Besitz der überlebenswichtigen Gebäude sowie Einheiten zu gelangen, müßt Ihr abermals Rohstoffe abbauen. Das altbekannte Gold und Holz wird in der Zukunft von Kristallen und Gas abgelöst. Auf dem Weg zur ruhmreichen und schlagkräftigen Armee ist es dann aber noch ein weiter Weg. Ähnlich den warcraftschen Farmen müßte Ihr Versorgungsdepots (bei den Terranern) errichten, um in den Genuß weiterer Einheiten zu gelangen. Arbeitskräfte werden im Hauptgebäude herangezüchtet, Kampfeinheiten entstehen in der Kaserne, dem Maschinenpark oder auf dem Flugfeld. Einige Gebäude können mit Anbauten versehen werden, die weitere Bauoptionen ermöglichen respektive Forschung in verschiedenen Bereichen zulassen. Das Aufrüsten der eigenen Truppen in Bezug


Die Protoss haben keine Chance

auf Kampfkraft und Panzerung ist ebenfalls möglich und sollte von Euch auf keinen Fall vernachlässigt werden.

Bunte Vielfalt

Wer von Euch kennt sie nicht, die Echtzeitstrategiespiele, in denen eine ausreichend große Menge eines Einheitentyps ausreicht, um den Gegner im wahrsten Sinne des Wortes zu überrollen. Die Designer von StarCraft haben beim Kreieren der Truppentypen peinlich genau darauf geachtet, daß dies zumindest im Singleplayer-Modus nicht ohne weiteres möglich ist. Situationen wie die Mammut-Tanks-Orgien aus C&C werdet Ihr hier nicht finden. Insgesamt zehn unterschiedliche Einheiten warten auf jeder Seite auf ihren Einsatz. Interessant gestaltet wurden auch zusätzlich verfügbare Optionen, die zunächst entwickelt werden müssen. Schwere Kreuzer verfügen danach über eine schwere Kanone, Yamato genannt,


Nur innerhalb des blauen Bereiches darf gebaut werden


Zwei schwere Kreuzer der Terraner bekriegen sich

Die Explosionen erfreuen das Strategenherz


Der Transporter wird schwer geschützt. An Bord befinden sich zwei sichere Panzer.





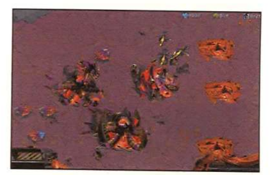
Eine vorgelagerte Kaserne der Terraner wurde von den Zergs entdeckt und sofort unter Beschuß genommen



Die beiden Zerg sind in die Basis eingedrungen und haben sich eingegraben



Der Pylone wurde beim Gefecht schwer beschädigt. Leider können die Protoss weder Gebäude noch Einheiten reparieren.



Die Protoss fügen der Zergbasis schwere Schäden zu

Panzer können sich eingraben und verwandeln sich in ein schlagkräftiges Artillerie-Geschütz auf Kosten der Mobilität, während andere wiederum über den fast ultimativen Tarnmechanismus verfügen.
Um das Generals Herz zu erfreuen, verfügen die drei Spezies über eigens entwickelte Charakteristika, die gänzlich unterschiedliche Strategien und Taktiken erfordern. Menschen verfügen über durchschnittliche Bauzeiten und Kampfwerte, können bei drohender Gefahr nicht nur die Basis fluchtartig verlassen, sondern nehmen sie einfach mit. Fast alle Gebäude haben Triebwerke und können mit Leichtigkeit quer über die ganze Karte bewegt werden. Kleiner Nachteil: Sie sind sehr langsam und ohne Geleitschutz ein gefundenes Fressen für ein ausgedehntes Tontaubenschießen. Die Zergs hingegen sind genau das richtige für Naturliebhaber und Biologiestudenten. Die Insekten vermehren sich erstaunlich schnell. Gebäude und Einheiten werden nicht gebaut, sondern produzierte Arbeiter mutieren einfach mal kurz und erstrahlen im neuen Glanz. Damit dieser Vorteil nicht gar zu sehr ausufert, können unsere ekligen Freunde nur auf einem Schleim bauen, der von Gebäuden produziert wird. Da alles bei den Zerg aus organischem Material besteht, genesen verletzte Soldaten sowie Gebäude von selbst. Ein weiteres nettes Detail ist die Fähigkeit, sich eine Weile in den Boden einzugraben und der Dinge auszuharren, die wohl kommen mögen. Bei den hochtechnisierten Protoss ist abermals alles ganz anders. Sie verfügen über die stärkste Feuerkraft und besitzen einen zusätzlichen Schutz. Ein aufladbarer Energieschild muß zunächst durchdrungen werden, bevor sie Schaden erleiden. Als Ausgleich ist die Bauzeit bei ihnen am längsten und sie können Beschädigungen oder Verletzungen nicht behandeln. Ähnlich den Zerg können die Protoss nicht wahlfrei überall bauen. Zunächst müssen Pylonen errichtet werden, die in einem gewissen Radius die nötige Energie liefern. Wird ein solcher Bau während einer Schlacht vernichtet, stehen die übrigen Gebäude in dessen Einzugsbereich nur noch nutzlos da.



Die Terranerbasis ist stark befestigt. Mehrere Angriffen wurden abgewehrt.

Computergedanken oder nur KI?

Die Künstliche Intelligenz im Genre läßt oft zu wünschen übrig. Einfallslose Manöver und Selbstmordkommandos ohne Sinn lassen den Spielspaß in ungeahnte Tiefen schwinden. Blizzards neuestes Produkt wurde von uns auch in diesem Bereich genau unter die Lupe genommen. Alles in allem ist sie solide und kann streckenweise überzeugen. Der Gegner greift von mehreren Seiten aus die heimatliche Basis an und verstärkt ggf. die heranrückenden Verbände und mixt geschickt unterschiedliche Einheiten zusammen. Oft machte es den Anschein, als würde er mit mehreren Jägern zuvor verschiedene Punkte kontrollieren, um den schwächsten zu suchen. Diese Annahme scheiterte dann jedoch

daran, daß er sich oft stark befestigten Positionen widmete. Auch bewies er Schwächen bei der Verteidigung der eigenen Gebäude. Im Gegensatz zu den Arbeitern bei Warcraft, die bei Gefahr grundsätzlich das Weite suchten, verharren sie bei StarCraft selbst unter heftigsten Beschuß an Ort und Stelle und gehen ihrer Arbeit nach, bis sie letztendlich den Tod finden.



Schwere Kreuzer und Artilleriepanzer fügen den Protoss empfindliche Verluste zu





Der Zergstoßtrupp hat keine Chance und geht elendig zugrunde

Mensch gegen Mensch

Damit die zwischenmenschliche Interaktion nicht zur kurz kommt, wurde eine Multiplayeroption spendiert, die sich sehen lassen kann. Per (Null-)Modem, einem IPX-Netzwerk oder gar über das Battle.Net können Generäle aller Länder sich die Stirn bieten. Damit nicht zu schnell Langeweile aufkommt, wurden neben dem üblichen Metzelmodus weitere spendiert. So dürft Ihr Euch dann in Teams bekriegen, fleißig Allianzen schmieden, aber auch dem üblen Kontrahenten die Flagge stehlen. Zusätzlich gibt es speziell im Battle.Net eine Rangliste, die Eure Fähigkeiten im Vergleich zum Rest der Welt zeigt. Der Gerechtigkeit willen, wurde ein spezielles Einstufungsverfahren entwickelt. Für jede gewonnene Schlacht gibt es Punkte, entsprechend steigt ihr in der Liste auf. Die zu vergebenden Punkte sind abhängig von der Einstufung Eures Gegners. Wie schon zu Diablos Zeiten, gelangt Ihr zunächst in einem Chat-Kanal. Dort können Herausforderungen ausgesprochen oder angenommen und zwischen den Schlachten zum gemütlichen Plausch eingeladen werden. Wie bekannt, gibt es öffentliche Spiele oder passwortgeschützte Rangeleien.

Zu guter Letzt

Wer die Kampagnen durchgespielt hat, kann sich zusätzlich noch an diversen Einzelmissionen versuchen. Erfahrende Strategen, die das Gebotene hinter sich haben und neue Herausforderungen suchen, werden sicherlich bald frischen Nachschub erwarten dürfen. Neben den bereits angekündigten Zusatzmissionen, an denen bereits auf offizieller Seite gearbeitet wird, kann das Internet demnächst schon ein schier unerschöpflicher Pool an Szenarios sein. Wie schon bei Warcraft 2 wurde ein Editor beigelegt, der den Vorgänger an Optionsvielfalt noch übertrifft. Grafisch befindet sich StarCraft nicht auf der Höhe der Zeit, die detaillierten Gebäude und Einheiten sind dennoch etwas fürs Auge und erschaffen in Verbindung mit der gelungenen Soundkulisse eine dichte Atmosphäre. *mw*



Der Beginn einer großen Offensive



Die Protoss bauen am längsten



Maik Wöhler

SUPER StarCraft hat es mir nicht leichtgemacht. Nach der langen Entwicklungszeit war meine Erwartungshaltung gerade bei einem Blizzard-Werk besonders hoch. Anfangs folgte die Ernüchterung. Missionsdesign und Handling erinnern nur allzu sehr an das gute alte Warcraft. Die Künstliche Intelligenz schaffte es, mich mehrmals zum Lachen zu bringen. Aber nach spätestens der sechsten Mission begann ich, in den Sog der Story und in das geniale Missiondeisgn zu versinken. Gerade die Upgrade-Optionen und die verschiedenen Charakteristika der einzelnen Rassen haben es mir angetan. Jede benötigt komplett eigene Strategien. Was andere nur versprechen ist Blizzard ohne Einschränkung gelungen. Die Rangliste im Battlenet motiviert immer wieder eine Runde zu spielen. Weder grafisch noch in der Funktionalität bietet StarCraft Neues und dennoch gehört es zu den besten Strategiespielen im Genre. Zur Zeit ist es mein Favorit und ich freue mich auf die kommenden Schlachten im BNet. Alle Leute greift zu!

Name	**Starcraft**
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Blizzard/CuC
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-8
Steuerung	Maus, Tastatur
Besonderheiten	
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	ja

Mindestanforderung
P100, 8MB RAM, 2x CD, 1 MB Grafik, SVGA

Empfohlen
P 166 MMX, 16 MB RAM, 8x CD, 4 MB Grafik 3DFX

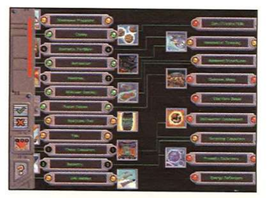
Grafik **73%**
Sound **81%**
Spielspaß

Solo	Multi
87%	88%

DEADLOCK II – Die Eroberung

Völker hört die Signale: Wer schnappt sich den Planeten?

Nun geht das Rennen um den letzten schönen blauen Planeten in die zweite Runde. Wieder geht es um die Wurst, schon deshalb, weil der anvisierte jungfräuliche Erdball zahlreiche Artefakte enthält, die „Schreine" einer ausgestorbenen Alienrasse. Einmal erobert, verhelfen sie zu Wohlbefinden durch kulturelle Inspiration und gesteigerter Forschungsleistung. Wie in anderen Kolonisierungsspielen, landet unsereins mit einem Schiff in einer der Provinzen der unerforschten Welt, Startpunkt einer hoffnungsvollen Kolonie. Ist genug Wohnraum vorhanden, vermehrt sich die Bevölkerung schnell und steht als Arbeitskraft zur Verfügung. Deshalb ist es das erste Bestreben des jungen Koloniekommandanten, gleichmäßig Häuser, Kraftwerke, Farmen, Minen und Fabriken zu errichten. Die dazu notwendigen Finanzen erhält die Staatskasse aus Steuern und später aus dem Handel mit freundlich gesinnten Nachbarn. Eine reiche Palette an Gebäudetypen läßt die Siedlung weiter florieren: Universitäten treiben die Forschung voran, Kulturzentren und Krankenhäuser bessern die Laune der Bevölkerung auf, wenn sie durch Überpopulation, Wohnungsnot oder zu hohe Steuerlast in rebellionsgefährdete Bereiche absinkt – und für den „Ernstfall" gibt es Militärfabriken, Geschütztürme, Flugplätze etc. Kaum ist die heimische Industrie hinreichend entwickelt, sollte ein neuer Kolonisator gebaut werden – ein behäbiges Fahrzeug mit einer nicht zu unterschätzenden Eigenschaft: Es kann Kolonien errichten (das dachten wir uns schon) und damit eine weitere Provinz in Besitz nehmen. Vielleicht befindet sich dort ja schon einer der geheimnisvollen Schreine? Mit der Zeit nimmt die Anzahl der verwalteten Kolonien natürlich zu. Hier zeigt sich das komplexe, aber erfreulich überschaubare Koloniemanagement als große Hilfe. Innerhalb einer Provinz lassen sich mühelos Arbeitskräfte zuweisen, und zwischen den Ansiedlungen können wir Güter und Personal austauschen, was allerdings schmerzhaft viel Geld kostet, deshalb ist eine Grundversorgung an Nahrung und Baumaterial immer sinnvoll. Auf das Gedeihen der Kolonie werden auch die Nachbarn schnell aufmerksam, da lassen die Kommentare nicht lange auf sich warten. Je nach der geographisch-strategischen Position, dem Entwicklungsstand und dem speziellen Naturell der Aliens, fallen diese dann entsprechen freundlich oder unangenehm aus. Manche loben das Geschick des Kolonieleiters und bieten Freundschaftsverträge an, andere stellen hochmütige Forderungen oder stoßen barsche Drohungen aus. Hier öffnet sich


Die Forschung und ihre Nebenwege

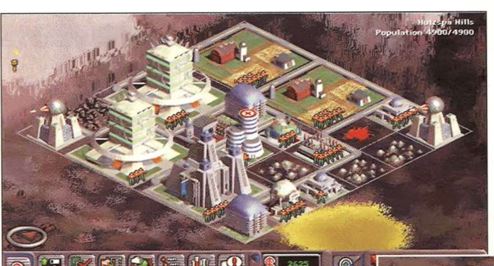

Die hohe Kunst der Diplomatie


Eine blühende Kolonie



Und so sieht der Planet von oben aus

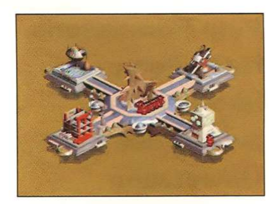
SHRINE WARS
des Weltraums





Bei den anderen sieht es ähnlich aus

Schon quasseln die ersten ihre Texte...



Auch die Ozeane können besiedelt werden



Die Uva Mosk, meine vierarmigen Untertanen



Die Online-Hilfe redet mit Engelszungen

dem erfahrenen Diplomaten ein weites Betätigungsfeld, da nicht nur der jeweilige Charakter des Gegenübers beachtet und mit passenden Offerten berücksichtigt werden will, sondern auch das Verhältnis der Parteien untereinander. So kann ein wohlmeinend abgeschlossener Forschungsvertrag mit einem Nachbarn zu einer überraschenden Konfrontation mit einem anderen führen, falls sich die beiden nicht grün sind. Deswegen und für den Fall der Fälle darf die Wissenschaft nicht vernachlässigt werden: Der vergleichsweise riesige Forschungsbaum hält so manche trickreiche Technologie bereit. Was hebt Deadlock II von anderen Spielen der Weltraumkolonisierungsbranche ab? Die SimCity-artigen Fliesenlegerbaustellen sicher nicht. Auch nicht die behäbige Rundenspielweise, die bei der angebotenen Komplexität allerdings wieder einmal ihre Vorzüge ausspielt. Die Grafik kann mit den angesagten Echtzeitstrategicals ebenfalls nicht konkurrieren. Der erste, augenfällige Vorzug des Spiels ist die unterhaltsame Präsentation: Alle Meldungen, vom Kolonieassistenten, dem listigen Schwarzhändler oder den verschiedensten Nachbar-Aliens, laufen als komplett vertonte und animierte Sequenzen ab. Durch die unterschiedlichen Texte und das passende Verhalten tragen diese Gespräche sehr zum Spielspaß und zur Atmosphäre bei. Die andere bemerkenswerte Eigenschaft ist die hohe Übersichtlichkeit trotz der großen Anzahl von Funktionen und Details. Auch an eine Multiplayerausstattung wurde gedacht, wobei Computerspieler die Rolle von einzelnen Opponenten einnehmen können. *fe*



Fritz Effenberger

GUT

In kurzen Worten: Das Spiel stellt keinen Durchbruch im Strategiegenre dar, es bietet eigentlich nichts Neues, sondern solide Hausmannskost, wenn auch in einer richtig guten Ausführung. So ein gutes und übersichtliches Koloniemanagement wünsche ich mir auch für manche andere Genrevertreter. Deadlock II eignet sich sehr gut für Einsteiger, aber auch für SciFi-Fans, die gerne in Ruhe vor sich hin siedeln wollen. Ihr könnt Euch dabei auf ganz verschiedene Strategien verlegen, Diplomatie, Forschung oder Militär betonen. Das Wirtschaftsmodell ist erfreulich schlüssig und logisch. Richtig anheimelnd wird's aber erst durch die Präsentation im Spielgeschehen. Trotz des eher antiquierten Aussehens der Städte und Einheiten, machen die Gesprächstrickfilmchen den besonderen Reiz aus: Die Alienmännchen erinnern mich immer wieder an die Augsburger Puppenkiste, manche von ihnen sind einfach herzig. Da führt man doch gerne Verhandlungen, um noch mehr von den launig-launischen Sprüchen der Knuddel-Aliens abzukriegen.

Name	**Deadlock II – Shrine Wars**
Genre	Strategie
Hersteller	Accolade
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	bis 7
Steuerung	Maus, Keyboard
Besonderheiten	–
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	ja

Mindestanforderung
P 60, 16 Mb RAM, 60 Mb HD, 2xCD, 1 Mb SVGA-Grafik

Empfohlen
P 100, 16 Mb RAM, 8x CD

Grafik **67%**
Sound **65%**
Spielspaß

Solo	Multi
73%	71%

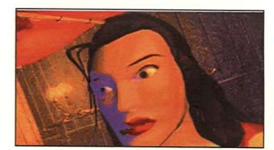
John Sinclair – EVIL AT Das Grauen

Endlich aus der Gruft entstiegen: Das Spiel zur Pulp-Romanserie. Nach Perry Rhodan die zweite deutsche Umsetzung von Groschenromanen

Hier ist er. Endlich, möchte man ausrufen, denn John Sinclair ist nicht nur einfacher Detektiv bei Scotland Yard, sondern auch professioneller Geisterjäger und der Held von über eintausend Romanheften. Man munkelt sogar, er sei die Reinkarnation verschiedener Lichtgestalten quer durch die Geschichte. Welches Schicksal ihn zu diesem ausgefallenen Beruf geführt hat – wir wissen es nicht. Wir können nur hoffen, daß die multimediale Umsetzung dieses ewigen Kampfes des Lichts gegen die Dunkelheit in der vorliegenden Form die Sache etwas aufklären kann. Diesmal haben wir ja die einmalige Gelegenheit, nicht nur passiv, wie anhand der Romane oder der TV-Verfilmung, sondern aktiv mit Maus und Keyboard am Geschehen teilzunehmen. Die Geschichte beginnt in einem abgelegenen Kloster, irgendwo im verschlafenen Deutschland, wo das Böse gern im Verborgenen brütet. John wird gerufen, als dort schreckliche Dinge geschehen und die Toten aus ihren Gräbern kommen. Wir nehmen also den treuen Begleiter Suko mit und fahren eilig in die Eifel. Suko, der Chinese ohne Nachname, ist nicht nur mit bedeutenden Körperkräften gesegnet, sondern besitzt auch die Dämonenpeitsche, eine schreckliche Waffe gegen die Kreaturen der Nacht. Alle im Kloster Angetroffenen werden zunächst genauestens befragt, danach das klösterliche Anwesen einer intensiven Durchsuchung unterzogen, die auch mehrere Gegenstände zutage fördert. Wir stecken alles ein, man weiß ja nie, wozu man einen Schlüssel oder ein Brecheisen brauchen kann. Sobald wir genügend Informationen und Hilfsmittel gesammelt haben, ist es uns möglich, den wandelnden Skeletten gegenüberzutreten, um ein geheimnisvolles Buch zu erhalten. Unsere Beretta leistet uns dabei wertvolle Dienste.



Die grauenvolle fette Frau kann nur mit speziellen Tricks bekämpft werden

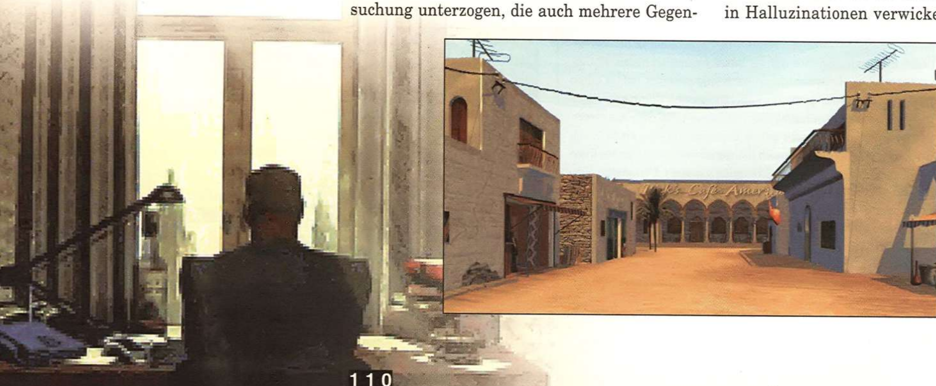


John, hör' auf die Warnung!



So kennen wir ihn: Geisterjäger John Sinclair

Auch im heimatlichen London mehren sich die Zeichen, daß die Mächte der Finsternis Übles im Sinn haben. Zum Zwecke der Aufklärung solcher Umtriebe besuchen wir den Jahrmarkt „Centennial Fair“. Diesmal werden wir nicht von Suko, sondern von unserem alten Freund Bill Conolly begleitet. Der porschefahrende Journalist ist Besitzer der goldenen Pistole, sie versprüht den Todesnebel, aber wird ihm das etwas nützen? Auf dem Jahrmarkt sehen wir uns alle Buden genau an, damit uns keine Absurdität entgeht. Zuletzt besuchen wir die Freakshow, werden dort in Halluzinationen verwickelt und machen in



Neulich nachmittags in Ägypten

TACKS kehrt zurück



Auf dem Weg zu neuen Abenteuern



Das Inventory enthält heute vor allem Geld

Pater Pankratius betet für uns

den Kellern darunter einige mehr oder weniger angenehme Begegnungen. Wir treffen dort auf eine dimensionsreisende Schönheit namens Kara, eine alte Bekannte von John, die uns ein magisches Artefakt aus dem versunkenen Atlantis überreicht. Doch Vorsicht vor der fetten Frau! Ihr können wir nur mit den geeigneten Waffen gegenübertreten.
Sogar in die brodelnde Metropole New York hat das Grauen Einzug gehalten. Wir müssen uns, wiederum begleitet vom treuen Suko, in die Abwässerkanäle der Millionenstadt hinabwagen. Dort fallen natürlich sofort die Ghoule über uns



Jetzt lassen wir den Knochenmann an unserer Beretta schnuppern

her. Also die Beretta gezückt, deren legendäre Silberkugelmunition unter den schleimig-grünen Gestalten gründlich aufräumt, zumindest beim zweiten Treffer. Ist das Magazin leer, dann sollten wir schleunigst zur nicht minder legendären Geisterpeitsche aus Dämonenhaut greifen, um unsere Mission fortsetzen zu können. Denn am Ende eines dieser schlammigen Kanäle liegt ein Toter, bei dem wir ein wichtiges Schlüsselbund finden...

Selbst ins geschichtsträchtige Ägypten führt die Reise des Heilsbringers von Scotland Yard. Doch bevor wir die Chance haben unsere Vorstellungen von Mumien und Grabzauber umzusetzen, haben wir uns erstmal mit arabischen Ladenbesitzern und Omnibusfahrern herumzuschlagen...
Mit den Mitteln des Geistes und einer ruhigen Hand sollte es Euch möglich sein, alle vier Teile des Sinclair-Abenteuers zu bestehen. Immer aber sollte man die abstruse Geisterwelt aus der Feder von Kultautor Jason Dark alias Helmut Rellergerd im Hinterkopf behalten, um auf die richtige Spur der Verwendung von magischen Gegenständen oder auch profaneren Werkzeugen zu kommen. Das soll nicht heißen, daß jemand, der nicht sämtliche Sinclair-Hefte auswendig herbeten kann, keine Chance hätte. Man muß sich nur in die spezielle Vorstellungswelt hineinversetzen. Dazu muß man nicht wissen, daß Sinclair eine Wiedergeburt des Kreuzritters und Gründers des Templerordens, Hector de Valois ist, der nun als silbernes Skelett in der Kathedrale der Angst in Alet-les-Bains liegt. Obwohl Hector immer wieder als Geist in die Gegenwart zurückkehrt, da er einst mit einem Würgeeisen getötet worden war. Zudem wurde er durch die Kraft der Bundeslade in eine flüssige Masse



Beichtstühle verbergen so manches Geheimnis



Unsere Anwesenheit bleibt nicht unbemerkt



Die Zauberin Kara sagt John wo's langgeht





Der Jahrmarkt, Ort neuer Geisterjagden

Mit der Dämonen-peitsche gegen Ghoule



Bones...



und Scully...



verwandelt, als er John Sinclair das Leben rettete. Dieser ist ja bekanntlich der Erbe des Kreuzes und der Sohn des Lichts, und hat nicht nur als Hector de Valois, sondern ebenso als König Salomo und als Richard Löwenherz je eines seiner vorigen Leben gelebt. Aber auch in Unkenntnis dieser grundsätzlichen Fakten des Sinclair-Universums kann „Evil Attacks" eine Menge Spaß machen. Die Grafik ist zwar trotz Hardwarebeschleunigung nicht gerade Weltspitze, liefert aber atmosphärische Bilder und teilweise erschreckende Kamerafahrten. Die Shooter-Elemente dagegen – hm, wie sag' ich's – heben den Trash-Faktor schon beträchtlich. Nicht nur, daß sie eigentlich nicht 3D, sondern zweidimensional sind – man bewegt sich auf der Ebene in einem mäßig komplexen Irrgarten, von allen Seiten nähern sich Skelette, Ghoule oder andere Monströsitäten.Außerdem man hat alle Hände voll zu tun, trotz der eher langsamen Grafik-Engine alle Kurven zu schaffen und sich rechtzeitig und im Zeitlupentempo umzudrehen, um die Angreifer auch zu erwischen. Besonderen Spaß verursachen auch die zweidimensionalen Objekte wie Grabsteine und Bäume, die im geeigneten Winkel zu Nichts zusammenklappen, um bei der nächsten Bewegung wieder zu voller Größe aufzuploppen. Wir haben aber nicht wirklich einen Shooter von id-Software-Niveau erwartet, schließlich sind diese Teile nur unterhaltsame Dreingabe eines reinrassigen Adventures, in dem ansonsten das bewährte „benutze-dieses-mit-jenem-Modell" vorherrscht. Zusatzspaß – hier wird außerdem das rückhaltlose Bekenntnis der Entwickler zum Trash-Kult offenbar – bringen die eingestreuten Minispielchen. Schon im Hauptmenü bietet sich die Möglichkeit, eine Knochenmannvariante des Ur-Games Pong („Bones") und eine Schädel- und-Grabstein-Version des nicht minder archaischen Breakout („Scully"!) zu spielen. Und seht Euch mal auf dem Jahrmarkt um. Ihr werdet Dinge finden, die man sonst nur bei Monty Python vermutet hätte. *fe*



Vier Spuren führen zum dunklen Geheimnis



Fritz Effenberger

GUT

Sicher, auch hier werden keine rendergrafischen Meilensteine gesetzt, und die Shooterparts sind eher erheiternd als beeindruckend. Aber das stört in diesem speziellen Zusammenhang auch überhaupt nicht. Schließlich muß die Spielumsetzung dem Trash-Niveau der Vorlage gerecht werden. Ich stelle es mir sogar recht schwer vor, aus so einem skurrilen Stoff ein vernünftiges Spiel zu basteln. Immerhin wurden Themen aus mehreren Originalromanen verwendet und in ein stilsicheres Adventure umgebaut, das nicht nur für echte Gruselfans, sondern auch für alle anderen mit einem Sinn für skurrilen Humor zugänglich ist. Die Rätsel sind teilweise durchaus knackig, die eingestreuten Shooter-Teile schön trashig und teilweise zum Brüllen komisch, etwa wenn Ghoule und Skelette auf einen zuwackeln und erst nach energischem Schießen von ihrer Absicht ablassen. Der Jahrmarkt mit seinen kleinen Zwischenspielchen und der Palmtop im Spielmenü ermöglichen noch etwas Entspannung zwischendurch...

Name	**John Sinclair – Evil Attacks**
Genre	Gruseladventure
Hersteller	Bitlab
Schwierigkeit	mittel
Preis	80 Mark
Spieler	1
Steuerung	Maus, Keyboard
Besonderheiten	–
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	–

Mindestanforderung
P 100, 16 Mb RAM, 250 Mb HD, 4x CD, 1 Mb SVGA-Grafik

Empfohlen
P 166, 32 Mb RAM, 390 Mb HD, 8x CD, 2 Mb Grafik

Grafik **69%**
Sound **72%**
Spielspaß

Solo	Multi
77%	-%

GOLF 98 EDITION

Erst in der letzten Ausgabe hat „The Golf Pro“ gezeigt, wie eine Simulation des bedächtigen Rasensports aussehen muß: Innovativ, interaktiv, grafisch ansprechend und durchdacht im Design. Direkte Konkurrenz kommt diesen Monat aus dem Hause Microsoft, das weiter an seinem Image als kompetente Spieleschmiede bastelt. Die Amerikaner setzen bei ihrem Golftitel auf Quantität. Auf vier verschiedenen Kursen sind ganze 63 Löcher mit den weißen Bällchen zu füllen, dabei könnt Ihr Euch vier möglicher Schwungtypen bedienen. Altbekannt sind die Doppel- und Dreifachklickvariante, zusätzlich wird ein „natürlicher“ Modus geboten, bei dem der Schwung via Mausbewegung simuliert wird. Der Schlag wird allerdings nicht wie in Empires Referenzprodukt in Echtzeit ausgeführt. Für Leute mit schwachem Reaktionsvermögen gibt es noch eine Simulations-Variante, bei der der Schlag aus den Einstellungen errechnet wird. Vor dem ersten Abschlag zeigt ein Kameraflug über das Gelände individuelle Tücken, eine Sprachausgabe gibt taktische Tips. Leider fehlt aber eine Karte, die während des Spiels für Übersicht sorgen würde. Habt Ihr den Ball erfolgreich auf dem Grün plaziert, hilft neben dem Gitternetz ein Kommentator, Bodenstruktur und Gefälle richtig einzuschätzen. Alle gängigen Golfspieloptionen sind enthalten und über die saubere Menüführung einfach zu handhaben. Die große Stärke des Spiels ist der Multiplayer-Modus. Turniere können nämlich auch international problemlos über die Internet Gaming Zone ausgetragen werden. *sf*



Hilfreich: Das jeweilige Einführungsvideo zeigt, wie Möglichkeiten, Bunker und hohes Gras umgangen werden können



GUT

Microsoft revolutioniert mit seiner 98er Edition sicher nicht das Golfspielgenre, in jedem Fall ist der Titel aber sein Geld wert. Die Grafik ist hübsch, aber nicht genial, die Kommentare sind brauchbar, aber manchmal nervend. Die Möglichkeit aus vier Schwüngen zu wählen, verspricht zunächst Abwechslung, dennoch greift man nach kurzem Probieren auf die Klickvariante zurück. Ein echtes Highlight ist dafür die Möglichkeit, gegen den Rest der Welt anzutreten.

Name . . . **Golf 98 Edition**
Genre: . . . . .Golfsimulation
Hersteller: . . . . . .Microsoft
Preis . . . . 100 Mark
Multiplayer . . . . . . Internet, ...IPX, Modem

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA

Grafik 80%
Sound 65%
Spielspaß

Solo	Multi
80%	83%

OUTWARS

Microsoft trifft auf die Starship Troopers



Platsch! Wieder hat es einen Gegner zerrissen.

Als in ferner Zukunft die Ressourcenknappheit auf der Erde überhand nimmt, ist die Menschheit gezwungen, die Kolonisierung fremder Planeten voranzutreiben. Immer noch in dem irrigen Glauben, allein in diesem Universum zu sein, besiedelte man schließlich einige Welten. Dabei wird eine außerirdische Lebensform aufgeschreckt, die auf Erdlinge anscheinend besonders allergisch reagiert. Diese bis dato unbekannte Rasse attackiert prompt einige Außenposten, darunter auch einen Militärstützpunkt auf Mikhal's World. Mit Mühe und Not kann der Spieler dem Massaker entkommen und schließt sich daraufhin einer Eliteeinheit, „Dreadnauts" genannt, an, um es den Aliens heimzuzahlen... Soweit die Storyline von „Outwars", die sich im Kampagnenmodus unter anderem durch Videosequenzen zwischen den Szenarien weiter entwickelt.

Nach dem Start des Programms müßt Ihr Euch erst einmal entscheiden, ob Ihr die bevorstehenden Einsätze als Mann oder Frau bestreitet. Für den unerschrockenen Soldaten stehen dann neben der Kampagne verschiedene Einzelmissionen zur Auswahl. Hinter dem Menüpunkt „Gruppenmanöver" verbergen sich des weiteren die Optionen für Multiplayer-Partien unterschiedlichster Couleur (namentlich Capture The Flag, Assassin, Smear The Cyborg, Free For All und Team War), an denen bis zu acht Spieler teilnehmen können. Vor Beginn eines Einzelspieler-Einsatzes erhaltet Ihr ein Missionbriefing sowie die Gelegenheit, Euren Schutzanzug und die Waffen auszuwählen. Obendrein seid Ihr mit einem aus diversen Ego-Shootern bekannten Jet-Pack oder auch Gleitflügeln ausgestattet, die sich im Spielverlauf als unverzichtbare Hilfsmittel bei der Überwindung von größeren Entfernungen oder beachtlichen Höhenunterschieden entpuppen. Bei manchen Aufgaben dürft Ihr darüber hinaus ein weiteres Mitglied Eures Corps rekrutieren, dem Ihr dann während des Geschehens Befehle erteilen könnt, die dieser auch bereitwillig ausführt.



Alarm! Die fiesen Aliens sind im Anmarsch und uns zumindest zahlenmäßig überlegen



Schönheiten sind sie nicht gerade, die außerirdischen Agressoren

In der Kampagne gilt es, ein breit gefächertes Spektrum von Missionen zu erfüllen. Den Schauplatz könnt Ihr dabei aus der Ich-Perspektive oder aus verschiedenen Third-Person-Ansichten betrachten. Für den Waffenfetischisten hält „Outwars" zudem ein zufriedenstellendes Angebot an Schießprügeln, Raketen, Granaten und Minen bereit, mit denen er sich der garstigen Außerirdischen erwehren kann. Davon abgesehen, bringt das Auflesen diverser Goodies beispielsweise Eure Gesundheit sowie den Munitionsvorrat wieder auf Vordermann. *cis*

GEHT SO

Chris Peller

In „Outwars" stecken wirklich nette Ideen, wie beispielsweise der Teamkamerad, der Euch in manchen Missionen hilfreich zur Seite steht und obendrein herumkommandiert werden kann. Zudem haben die Programmierer an viele sinnvolle Features wie eine Automap oder die verschiedenen Kameraperspektiven gedacht. Auch die ziemlich abwechslungsreichen Aufgabenstellungen lassen keine Langeweile aufkommen und bieten weitaus mehr, als die pure Vernichtung der außerirdischen Feinde. Die musikalische Untermalung kann man ebenfalls nur als gelungen bezeichnen. Die wenig verführerische optische Präsentation vereitelt allerdings, daß ich mich für dieses Produkt letztendlich begeistern kann. Greuliche Bitmap-Grafiken beleidigen meine Augen nahezu, und auch das Leveldesign ist alles andere als eine Offenbarung. Was die Entwickler da abgeliefert haben, ist nicht mehr zeitgemäß, und selbst eine 3D-Beschleunigerkarte kann da nichts mehr retten. Schade, Chance vertan.

Name	**Outwars**
Genre	Action
Hersteller	SingleTrac/ Microsoft
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	zirka 100 Mark
Spieler	1 – 8
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Besonderheiten	CD-Audio, 3Dfx
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	ja

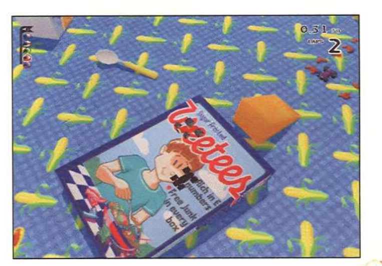
Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4 x CD, 25 MB HDD

Empfohlen
P166, 32 MB RAM, 8 x CD, 3Dfx

Grafik **61%**
Sound **79%**
Spielspaß

Solo	Multi
61%	65%

MICRO MACHINES V3



Käse sei Dank: Mit Vollgas nehmen wir das korngesunde Hindernis

Eine halbe Million Playstation-Spieler können nicht irren...

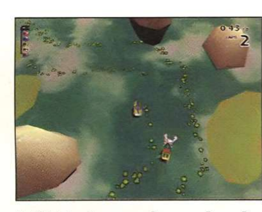
Seit sechs Jahren treiben die witzigen Minis bereits ihr Unwesen auf allen größeren Spielekonsolen, schon vor gut einem Jahr ist der dritte Teil der Reihe auf der Playstation erschienen. Was aber würde sich besser für ein kurzweiliges und schadenfrohes Rennen mit bis zu acht Leuten eignen, als ein paar aufgemotzte Netzwerkrechner mit 3Dfx und einem halben Dutzend Gamepads? Naja, ganz so schlimm ist es dann doch nicht, denn bis zu sechs Leute können sich an nur einem PC versammeln, um mit den Winzlingen ihre Runden zu drehen.

Insgesamt 32 verschiedene Fahrzeuge, vom Rennwagen über den Tieflader bis zum Motorboot, finden auf den unzähligen Kursen Verwendung. Gefahren wird aber nicht über gewöhnliche Strecken, sondern auf allem, was Haus und Garten zu bieten haben. So schippert Ihr zwischen Seerosen und Plastikfröschen über den Zierteich, umrundet auf dem Billardtisch Kugeln und Dollarbündel oder benutzt in der Küche ein Stück Käse als Rampe, um über eine Cornflakesschachtel zu springen. Das Ziel im Multiplayer- wie im Solomodus ist – ganz klar – als Erster die Ziellinie zu passieren. Um die hartnäckigen Konkurrenten hinter Euch zu lassen, dürft Ihr auch zu unfairen Mitteln greifen. Verstreute Power-Ups erlauben den Einsatz von Minen, Schutzschilden oder der gefürchteten Greifzange, mit der Ihr Gegner vor Euch packt und sie nach hinten befördert. Effektiv wie gemein sind auch kleine Rempler, mit denen Ihr den Konkurrenten über die Tischkante schubst. Wer nämlich zu lange vom Kurs abkommt oder gar das Spielfeld völlig verläßt, verpufft in einer kleinen Explosion und erscheint erst wieder nach kurzer Zwangspause auf dem Kurs. Die isometrische Kameraperspektive, die dem Geschehen folgt, sorgt meist für ausreichend Überblick. Dennoch solltet Ihr anfangs unbekannte Kurse nicht zu rasant angehen, um nicht durch mißlungene Sprünge oder einen Absturz auf den Küchenboden Zeit zu verlieren.

Neben einer ganzen Reihe Mehrspieleroptionen werden auch dem Solisten einige verschiedene Spielmodi geboten. Ein kommentiertes Training führt in die Steuerung ein, beim Zeitfahren stellt Ihr Rundenrekorde auf und im Kopf-an-Kopf-Rennen gewinnt Ihr Punkte, indem Ihr Eurem Gegner derart davonzieht, daß dieser vom Bildschirm verschwindet. Im gewöhnlichen Rennmodus wird in drei Schwierigkeitsgraden gegen vier CPU-Fahrer angetreten. Um die jeweils folgende Strecke zu spielen, müßt Ihr in drei Runden mindestens auf Platz Zwei landen, andernfalls verabschiedet sich eines von drei Bildschirmleben. *sf*



Karotten und Erbsen weisen den Weg über die Tischdecke



Laßt Euch von niemandem in die Zange nehmen



Stephan Freundorfer

GUT

Danke, Ihr guten Programmierer von Codemasters! Endlich macht sich eine Firma mal wirklich Mühe bei der Konvertierung ihrer Konsolentitel und liefert nicht zweitklassigen Schrott aus den firmeneigenen Archiven ab. Nicht nur, daß Micro Machines genauso gut spielbar ist wie auf der Playstation, die Grafik sieht 3D-beschleunigt auch noch ein ganzes Stück schnuckliger aus. Aber so herrlich ideenreich, witzig und detailliert die Kurse auch gestaltet sind, im Single-Player-Modus verliert die eher simple Rennkost doch für hartgesottene Spieler relativ schnell an Reiz. Für Gelegenheitsspieler und für Zwischendurch macht es zwar immer wieder mal Spaß, dauerhafte Freude hat an dem Titel aber nur der, der genügend Leute zu einem Wettbewerb vor seinem Bildschirm versammeln kann. Als jugendfreier Multiplayerspaß kann das Spiel nämlich beinahe mit den indizierten Ego-Shootern mithalten und macht dabei auf unblutige Weise selbst eingefleischten Computermuffeln Freude.

Name	**Micro Machines V3**
Genre	Geschicklichkeitsspiel
Hersteller	Codemasters
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	80 Mark
Spieler	1 - 8
Steuerung	Tastatur, Joystick
Besonderheiten	3Dfx
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	an einem PC, LAN

Mindestanforderung
P166, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA

Empfohlen
P133, 3D-beschleunigte Grafikkarte (3Dfx, PowerVR, S3)

Grafik **77%**
Sound **73%**
Spielspaß

Solo	Multi
75%	80%

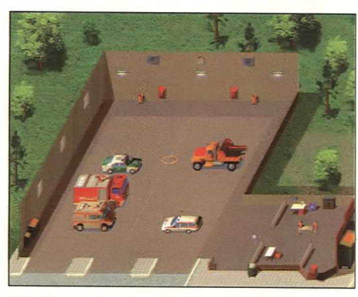
EMERGENCY

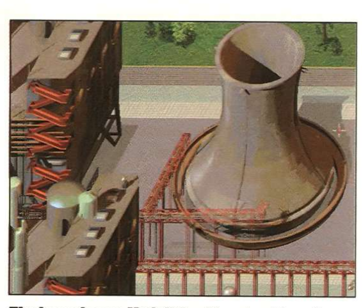
Erdbeben, Flugzeugabstürze, Wirbelstürme – eine Katastrophe nach der anderen

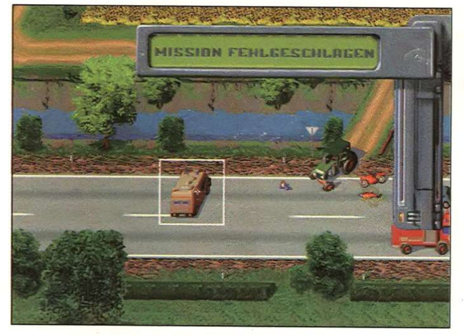
Wer von Euch hat als Kind davon geträumt, Feuerwehrmann, Polizist oder Sanitäter zu werden, zu retten und zu helfen? Und wurde von einem grausamen Schicksal dazu gezwungen, Bankangestellter, Gymnasiallehrer oder Rockmusiker zu werden? Oder hat eine solche Karriere direkt vor Augen? Hier kommt die Lösung: TopWare ermöglicht uns das verantwortungsbewußte Abwickeln von Katastrophen aller Art, vom Motorradunfall bis zum durchgedrehten Atomkraftwerk. Dabei haben wir die ganze Palette der Katastrophenschutzhelfer und ihrer Fahrzeuge zur Verfügung. Jede Mission, die komplett gelöst werden muß, damit es weiter geht, startet mit einem kleinen Katastrophenfilm und einem Missionsbriefing, in dem erklärt wird, welche Komponenten der Auftrag enthält – Identifizierung, Sofortbehandlung und Abtransport der Verletzten, Sichern der Unfallstelle und Umleiten des Verkehrs, Bekämpfen von Bränden und gegebenenfalls Entfernen von Hindernissen. Dazu müssen in der Basis beziehungsweise später in den verschiedenen Basen die Einsatzfahrzeuge mit geeignetem Personal bemannt und zum Ort des Geschehens abgeschickt werden. Autos, Personen und Gebäude werden realistisch aus der isometrischen Perspektive dargestellt, Häuser werden beim Betreten „durchsichtig" so daß eventuell darin liegende Opfer geborgen werden können. Die Abfolge der Einsatzbefehle ist wichtig, z.B. um Folgeunfälle, Aufruhr oder neue Verletzte zu vermeiden. Mit einiger Übung werdet Ihr auch herausfinden, was und in welcher Reihenfolge Ihr tun müßt, um die Mission zu bestehen, da Euer Spielraum nicht sehr groß ist. Via Modem oder Netzwerk können sich zwei Spieler auch die Katastrophenhilfe teilen. *fe*



Bisher gab es nur Verletzte


Die Einsatzzentrale mit Fahrzeugpark


Ein harmloser Unfall im Kernkraftwerk



Auch Kleinigkeiten wollen beachtet werden

NAJA

Fritz Effenberger

Ich kann mir vorstellen, daß manch einer gerne in die Rolle eines Retters im Stil des Vorabendkatastrophenfernsehens schlüpfen möchte, anstatt immer nur Panzer und Raumschiffe durch die Kampagnen zu dirigieren. Leider wird aber selbst der Interessierte mit dem relativ starren Missionsdesign und der mäßigen Langzeitmotivation zu kämpfen haben. Da droht schnell die Langeweile zum Spielgefährten zu werden. Es ist ja anerkennenswert, daß Entwickler auch einmal politisch korrekte Echtzeitstrategie herstellen wollen, und die Story vom Katastropheneinsatz ist aus unzähligen Filmen als Garant für Spannung und Unterhaltung bekannt. Egal, ob es sich um eine militärische oder zivile Echtzeitsimulation handelt, der Unterhaltungswert muß stimmen. Von der Art der Präsentation und des Spielablaufs erinnert Emergency eher an das düstere Kapitel deutscher Wirtschaftssimulationen, die ebenfalls nur den Zähesten unter den Spielern so etwas wie Vergnügen oder Befriedigung verschaffen konnten.

Name	Emergency
Genre	Katastrophen-simulation
Hersteller	Sixteen Tons/TopWare
Schwierigkeit	einfach
Spieler	bis 2
Besonderheiten	–
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	Modem, IPX

Mindestanforderung
P 120, 16 MB RAM, 40 MB HD, 4x CD, 1 MB SVGA-Grafik

Empfohlen
P 200, 32MB RAM, 8x CD

Grafik 62%
Sound 64%
Spielspaß Solo 58% Multi 54%

MONSTER TRUCK MADNESS 2



Das Auto ist des Amerikaners liebstes Kind – erst recht, wenn es Übergewicht hat

Wie unterschiedlich die amerikanische Lebensart doch im Vergleich zu unserer ist, zeigt sich besonders an den Sportarten, denen jenseits des großen Teichs gehuldigt wird. Kraftmeierei und rohe Gewalt stehen ganz oben in der Gunst der Zuschauer, und wo ließe sich beides so schön vereinen wie im „Motorsport"? So füllen in den USA haarsträubende Wettbewerbe um PS-strotzende Trucks mit überdimensionierten Reifen ganze Arenen und mancher Privatmann setzt sich auch gerne selbst mal ans Steuer einer kleineren Straßenausgabe.
Da uns Europäern allein wegen des Benzinpreises eine Fahrt mit solchen Blechmonstern verwehrt ist, bleibt uns nur die Möglichkeit, Microsofts neues Rennspiel zu installieren und den Force Feedbackstick in die Hand zu nehmen.
In einem von 20 Trucks dürft Ihr im Nachfolger zu Monster Truck Madness gegen maximal sieben Gegner über Feldwege und Schotterstraßen pflügen und dabei alles plätten, was Euch vor den Kühler kommt. Der Sinn des Rennens ist es jedoch nicht, größere Flurschäden als die Bundeswehr anzurichten, sondern als Erster die Ziellinie zu passieren. Elf verschiedene Kurse führen quer durch Farmland und Wüsten, über Hügel und tropische Inseln und sogar durch einen Friedhof. Dabei ist die Grafik, zumindest ohne 3D-Karte, nicht besonders hübsch, dafür gestaltet sich die Umgebung vollkommen offen. Das bedeutet, Ihr dürft beliebig vom Weg abkommen, Zäune und Strommasten umlegen, durch Tümpel tuckern oder Abkürzungen über steile Abhänge nehmen. Alle Kurse und Fahrzeuge sind frei wählbar, ebenso die Wetterbedingungen, die von strahlend blauem Himmel bis zum trüben Schneechaos reichen. Und da sich die ganzen Halogenstrahler nicht nur aus ästhetischen Gründen an Eurer Stoßstange befinden, dürft Ihr zusätzlich bestimmen, ob Ihr am Tag oder in der Nacht Eure Runden dreht. Ein Simulationsbildschirm erlaubt individuelle Einstellungen am gewählten Truck. Neben der Übersetzung, die über Geschwindigkeit im Verhältnis zur Beschleunigung entscheidet, läßt sich auch die Stärke des Reifenprofils bestimmen. So unverwundbar das riesige Gefährt auch scheint, kleinere Schäden sind dennoch an der Tagesordnung. Ungeschickte Lenkbewegungen führen schon mal dazu, daß Ihr umkippt und auf dem Dach zum Liegen kommt. Netterweise werden Unfälle nur mit einer leicht verbeulten Karosserie bestraft, die Fahreigenschaften selbst werden nicht beeinflußt. Besondere Schadenfreude verspricht natürlich ein Rennen gegen menschliche Konkurrenz. Über LAN oder Internet dürft Ihr bis zu acht Mitspielern in speziellen Multiplayer-Arenen Dellen im Kotflügel und Kratzer im Lack zufügen. *sf*

Bigfoot, der Vater aller Monstertrucks



Wo geht's weiter? Die zuschaltbare Karte dient Eurer Orientierung.



Nur drei der vielen Kameraperspektiven sind ausreichend übersichtlich. Dies ist keine davon...



Stephan Freundorfer

GEHT SO

Anfangs ist es ja ganz spaßig, mit dem monströsen Gefährt durch die Gegend zu fahren und sich von nichts aufhalten zu lassen. Da aber der Sinn des Spiels nun mal darin liegt, als Erster ins Ziel zu kommen, geht der Reiz des Neuen besonders wegen der Trägheit der Fahrzeuge und der schwammigen Steuerung schnell in Langeweile über. Selbst im härtesten der drei Schwierigkeitsgrade wird das Rennen nie so richtig spannend. An der Anzahl der Strecken und der vielfältigen Spielumgebung ist nichts auszusetzen, die 3D-beschleunigte Grafik ist aber im Vergleich zur Konkurrenz nur Mittelmaß. Die einzige Möglichkeit grobe Pop-Ups zu verhindern, besteht darin, nebliges Wetter einzustellen. Auch Unproportionalitäten der Landschaftsdetails bei manchen Kameraperspektiven tragen zur schlechten Optik bei. Wer gerne Root Beer trinkt und Wrestling für eine Kampfsportart hält, mag vielleicht Freude an dem Produkt haben, Rennspieler leeren ihren Geldbeutel diesen Monat besser für den schwedischen Konkurrenten Motorhead.

Name	**Monster Truck Madness 2**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Microsoft
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	100 Mark
Spieler	1 bis 8
Steuerung	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Besonderheiten	Force Feedback, 3Dfx
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	TCP/IP, IPX, Modem

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA

Empfohlen
P166, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte

Grafik **66%**
Sound **70%**

Spielspaß

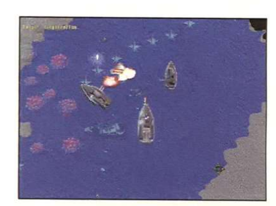
Solo	Multi
62%	66%

Power Play Volltreffer

TOTAL ANNIHILATION – Die Core Offensive

Das erste „Missionpack" der härtesten Echtzeitstrategie

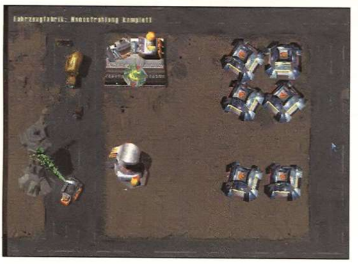
Als im letzten Herbst Total Annihilation erschien, sicherte es sich sofort einen Spitzenplatz bei Kritikern und Spielern. Daß es sich hier um eine wirklich neue Variante des Echtzeitstrategiegenres handelte, war auf den ersten Blick zu sehen – komplett gerenderte 3D-Landschaften- und Einheiten gab es in dieser Form bis dahin nicht. Die inneren Qualitäten zeigten sich aber erst auf längere Sicht. Durch die Vielzahl der zur Verfügung stehenden Einheiten öffneten sich dem Solo- und dem Multiplayer eine Riesenauswahl an verschiedensten Strategien. Dazu kam die rastlose Entwickler-Crew, die im Spätherbst begann, neue Einheiten auf ihrer Website zum Download freizugeben, und die rasch wachsende Fan-Schar, die emsig neue Karten pinselte. Diese Entwicklung schrie geradezu nach einer Upgrade-CD. Hier ist sie: Der galaktische Konflikt zwischen den menschlichen Arm und den unmenschlichen Core ging mit knapper Not gut aus. Die faschistischen Core-Computer wurden geschlagen. Aber nicht erst seit den Wiederholungen und Fortsetzungen von „Alien" oder anderen SciFi-Horror-Klassikern wissen wir, daß das Böse nie völlig besiegt werden kann. So auch diesmal. Die Core sammeln ihre letzten Kräfte, so daß die Arm dasselbe tun müssen. Für die kosmische Auseinandersetzung wurden vier neue Terrainsets hergestellt. Es gibt tödlichschöne violette Kristallwelten, apokalyptische Stadtlandschaften (mit endlosen Metallvorräten), fremdartige Säureseenlandschaften und die Wasserwelt, die ganz ohne festes Land und die entsprechenden Bauwerke auskommen muß – eine Variante für Flottenliebhaber und der Beginn beider Kampagnen. Aber Ihr bekommt noch eine dritte gratis dazu: Die Krogoth-Kampagne, die allerdings nur auf der schwierigsten Einstellung spielbar ist und somit eher für die Berufsstrategen unter Euch in Frage kommt. *fe*



Die Seeschlacht am Korallenriff



Senkrechtstarter scheuen keinen Säuresee



Auferstanden aus Ruinen...



Die Kristallhölle – ein Ort zum Sterben



Fritz Effenberger

SUPER

So eine Missions-CD lasse ich mir gefallen. Diese hier treibt die Tugenden von Total Annihilation wirklich auf die Spitze. Die üppige Ausstattung mit 75 neuen Einheiten, Gebäuden und vier abwechslungsreichen Terrainformen lassen niemals Langeweile aufkommen. Neue Kampagnen mit veränderten Ausgangssituationen und Zielen und dazu die Hardcore-Mission Krogoth verwöhnen den Solospieler in insgesamt 25 Szenen und eine Lawine von 30 teilweise bedrückend großen Karten den Multiplayer. Man merkt, daß hier Vorschläge und Bedürfnisse von Spielern und Fans umgesetzt wurden. Die neuen Kampfbots und -Fahrzeuge erfüllen neuartige Aufgaben wie Minenlegen oder Hochgeschwindigkeitsangriffe, die Hoverrcafttanks sind eine echte Bereicherung. Einziger Wermutstropfen: Der maßlose Hardwarebedarf des Spiels in der Upgrade-Variante. Ein Multiplayergefecht auf einem Pentium 166 mit 32 Mb RAM macht bereits keinen Spaß mehr vor lauter Ruckeln und Pausieren. Das muß nicht sein.

Name	**Total Annihilation – Die Core Offensive**
Genre	MissionsCD
Hersteller	Cavedog/GT
Schwierigkeit	variabel
Preis	40 Mark
Spieler	bis 10
Steuerung	Maus, Keyboard
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	alle

Mindestanforderung
P100, 16 MB RAM, 4 x 40 Mb HD, 4 x CD, 1 Mb Grafik

Empfohlen
P200, 64 Mb RAM, 8 x CD, 4 Mb Grafik

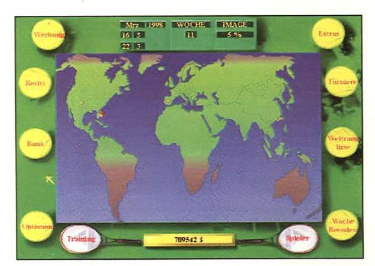
Grafik .85%
Sound .90%

Spielspaß

Solo	Multi
85%	86%

TENNIS MANAGER

Nur wenige Sportarten sind so millionenschwer wie der Kampf um den gelben Filzball. Im Tennis verdienen sich aber nicht nur die Ballzauberer im weißen Dress eine goldene Nase, auch krawattenbewehrte Geschäftsleute hinter den Kulissen zocken fleißig ab. Als Tennis Manager dürft Ihr nun selbst in den grauen Anzug schlüpfen und Euch in den Geschäftspraktiken eines Ion Tiriac üben. Zunächst müßt Ihr Euch aber für das Ziel Eurer Mühen entscheiden.



Finanziell sind wir schon gut gestellt, nur das Image läßt noch zu wünschen übrig

Wollt Ihr an die Spitze der Weltrangliste vorstoßen, den größten Bekanntheitsgrad erreichen oder ein Millionenkapital anhäufen? Wie Euer Traum auch aussieht, Ihr erreicht ihn allein durch die Leistung des Spielers, den Ihr unter Vertrag nehmt. Damit dieser den Anforderungen des Spitzensports gerecht wird, muß er trainiert werden, wozu sich Lehrmeister unterschiedlicher Güte- und Preisklassen verpflichten lassen. Die Lektionen finden entweder auf Gras, Sand oder Kunststoff statt, trainiert wird pro Spielrunde (Woche) eine von 11 Fertigkeiten. Der Erfolg äußert sich in der Erhöhung von Prozentwerten, die das spielerische Können Eures Schützlings repräsentieren. Seine Form muß er in den vielen Turnieren beweisen, zu denen Ihr ihn im Laufe des Jahres anmeldet. Schlägt sich der Spieler tapfer, so steigt nicht nur Euer Image, sondern auch seine Plazierung in der Weltrangliste. Neben den Preisgeldern könnt Ihr noch durch Werbeverträge Eure Kasse füllen. Die verdienten Dollar lassen sich dann in imageträchtige Luxusgüter oder in unlautere Aktionen wie Sabotage oder Bestechung anlegen. sf



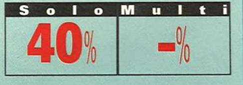
NA JA

Eine nette Idee, mal nicht den Fußballmanager mimen zu müssen. Aber was läßt sich schon an Abwechslung und Taktik aus dem Thema herausholen? Die paar Optionen sind zu mager, als daß man eine Strategie entwickeln könnte und länger motiviert wäre. Abwechslung mag auch durch das Pong-Spielchen nicht aufkommen, mit dem man im Training oder Match selbst Hand anlegen kann. Dabei trifft die Entwickler nur geringe Schuld. Tennis gibt als Simulation einfach nichts her.

Name . . .**Tennis Manager**
Genre . . . .Sportsimulation
Hersteller . . . . . . .Blackstar
.Multimedia/Selling Points
Preis . . . . .50 Mark

Mindestanforderung
P90, 8 MB RAM, 4xCD, 2 MB SVGA

Grafik 32%
Sound 40%
Spielspaß



Solo	Multi
40%	-%

Kleinanzeigen

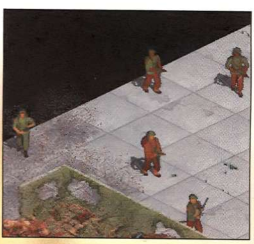
Bitte beachten Sie unser Kleinanzeigen-Formular auf Seite 123

SOLDIERS
Der Sieg

Platoon-Führer können nun in den zweiten Welt-krieg ziehen


Drei Zoomstufen stehen Euch zur Verfügung, ...


wobei die mittlere am besten geeignet ist...


...während diese zm Beispiel zu wenig Einblick zuläßt



Pech gehabt. Der Deutsche hat keine Chance und ist ein leichtes Ziel.

Platoon-Führer können nun die Wartezeit auf Jagged Alliance 2 verkürzen. Soldiers at War führt Euch jedoch nicht ins harte Söldnergeschäft, sondern an den Schauplatz 2. Weltkrieg. Als Kommandant der amerikanischen Army geht es, wie zu erwarten, gegen die deutsche Wehrmacht und alles, was damit zu tun hatte. Insgesamt 32 Soldaten stehen unter Eurem Befehl, aus denen Ihr jeweils acht vor jeder Mission auswählt. Je nach Einsatzziel werden die Mannen dann unterschiedlich ausgerüstet. Das Sortiment ist reichhaltig. Neben diversen Waffentypen wie Gewehren, Pistolen oder auch mal einem Flammenwerfer, stehen auch Erste-Hilfe-Päckchen, diverse Granaten und Bomben und sogar Nützliches wie Drahtscheren zur Verfügung. Damit das große Angebot auch Sinn macht, beeinhalten die Aufträge natürlich nicht nur reine Vernichtungs-, sondern auch Sabotage- oder Verteidigungsmissionen.

Das eigentliche Geschehen spielt sich auf isometrisch dargestellten Terrain ab, das mehrere Bildschirme umfaßt. Im Rundentakt zieht Ihr gegen den Feind. Und das ist auch bereits der erste Nachteil, weil es zuweilen auf den riesigen Flächen sehr lange dauert, bis erster Feindkontakt hergestellt ist. Da die Informationen nicht immer von Details strotzen, dürft Ihr anfangs mühsam den Gegner suchen. Die Soldaten verfügen, wie in diesem Genre üblich, über Aktionspunkte. Es gibt einen Defensivmodus, der es in der gegnerischen Bewegungsphase Euren Leuten erlaubt, automatisch das Feuer zu eröffnen. Außerdem gibt es mehrere Bewegungsmodi, darunter normales Gehen, Kriechen sowie Laufen. Sollte einem Eurer Männer die Munition wider Erwarten ausgehen, so ist das kein Problem. Getötete Gegner hinterlassen manchmal ihr Hab und Gut an Ort und Stelle, was von Euch weiter genutzt werden kann. In einigen Missionen ist es nötig, Gegenstände zum Erreichen des Ziels zu finden, wie beispielsweise einen Schlüssel. Insgesamt haben die Soldaten ca. 40 mögliche Aktionen zur Auswahl. Schließlich will auch mal eine Mine entschärft oder ein Zaun durchschnitten werden.



Wer darf heute mit in den Kampf ziehen?

AT WAR
ist unser



Unser Schütze legt an. Je größer die Entferung zum feindlichen Soldaten, je geringer die Trefferquote.

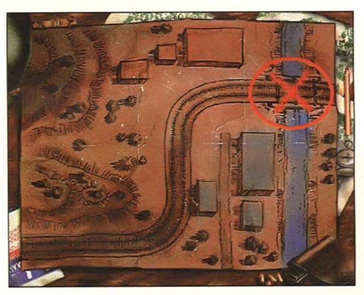


Dieser Rauch beeinflußt die Sicht Eurer Männer empfindlich

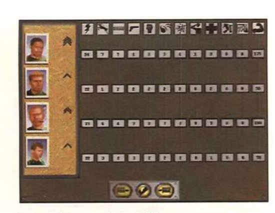
Um es Euch schwerer zu machen, wurde das Geschehen während der Gegner zieht, sehr unübersichtlich gestaltet. Die Aktionen folgen so schnell aufeinander und die Karte scrollt jedesmal noch schneller mit, so daß es nur sehr schwierig ist, die Positionen der feindlichen Soldaten auszumachen. Ein manueller Rundscroll-Gang ist oft unumgänglich.

Die Gegnerintelligenz versteht es, den aufstrebenden Kommandanten zu belustigen. Viele der deutschen Soldaten scheinen eine Ausbildung in Japan genossen zu haben. Anders sind die Kamikaze-Manöver bei einem Direktangriff über freies und ungeschütztes Feld nicht zu erklären. Auch sind Flanken- oder Umgehungsmanöver nur selten zu beobachten. Die Programmierer scheinen den Blitzkrieg mit dem Blitztod verwechselt zu haben.

Wer Kampagne und Einzelmissionen hinter sich hat, kann sich an eigenen Kreationen versuchen. Ein Editor ist dabei, der leider sehr umständlich zu bedienen ist. An Mutliplayerfreuden wurde auch gedacht und so können sich bis zu vier Soldaten über das heimische Netzwerk, per Modem oder via Internet bekriegen. *mw*



Diese Karte informiert über das Ziel



Ihr könnt detaillierte Informationen über die Soldaten einsehen

GEHT SO

Maik Wöhler

Soldiers at War fällt eindeutig unter die Kategorie: Chance vertan. Das Produkt ist zwar solide, weist jedoch Schwächen auf, die es auf die hinteren Ränge plaziert. Da wären die langen Ladezeiten und das wilde Hin- und Hergespringe auf der Karte bei den gegnerischen Zügen. Daß Künstliche Intelligenz noch einen langen Entwicklungsweg haben wird, wissen wir sicherlich alle, aber die Dummheit, die ich hier betrachten durfte, erinnerte mich an alte Zeiten, als ich noch auf dem C64 Operation Whirlwind spielte. Ich gestehe ja ein, daß zu Kriegszeiten die Moral der Männer nicht immer bestens ist, aber wieso wählen so viele Soldaten den Freitod? Besonders fazinierend fand ich das Design der Bedienungsmenüs. Es ist gerade zu unglaublich, wo manche Programmierer Funktion verstecken. Ich rate nur, das Handbuch zu lesen, sonst entgeht einem womöglich etwas. Für eingefleischte Fans dieses Genres ist es zu empfehlen, alle anderen sollten auf Bewährtes wie beispielsweise Jagged Alliance zurückgreifen .

Name	**Soldiers at War**
Genre	Rundenstrategie
Hersteller	Mindscape
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 100 DM
Spieler	1 - 4
Steuerung	Maus
Besonderheiten	
Spiel	englisch
Anleitung	englisch
Multiplayer	ja

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA

Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA

Grafik 58%
Sound 69%
Spielspaß

Solo	Multi
65%	63%

PLANE CRAZY

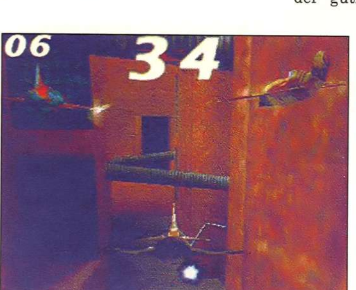
Nur Fliegen ist verrückter

Nach den Erfolgen mit Redline Racer (Motorrad) und POD (Future – Renner) hebt Ubi Soft nun ab: Plane Crazy setzt Euch in einmotorige Kamikaze-Flieger, mit denen Ihr im Tiefflug über halsbrecherische Rennstrecken jöckeln sollt

Europress beziehungsweise die englische Programmierstube "Inner Workings" stecken hinter dem rasanten Tiefflieger, der mehr die Arcade-Freunde unter den PC-Piloten anspricht. Ob Tastatur oder Joystick, nach der Kallibrierung bleibt kein Auge trocken und keine Sehnenscheide unentzündet: Plane Crazy versucht mit ganzer Kraft – und möglichst auch 3Dfx-beschleunigt – uns in den Wahnsinn zu treiben. Vor allem die cubistisch veranlagte Picasso-Landschaft (ohne 3Dfx), die alle Formen aber keine Farben hat, läßt einen die Flugroute oft nur erahnen. Die bunten Flugzeuge und Checkpoints nebst Garnierungen wie verschwommene Häuserzeilen oder klobige Schiffe sind die einzigen Farbkleckse in den beinahe ruckelfreien Ödländern.

Aufgrund der putzigen Flieger, der gutmütigen Hummelflug-Eigenschaften und einer racig-frischen Begleitmusik weiß man nicht, ob man lachen oder weinen soll.

Dabei fängt Plane Crazy so verheißungsvoll an: In den nett animierten Auswahlmenüs dürfen sich Bruchpiloten erstmal eins von drei Modellflugzeugen schnappen und sich aus einem Kaleidoskop bunter Designs ein persönliches Outfit für die Flugmaschine schneidern. Leider verschweigt das Programm jegliche Informationen über die Flugeigenschaften der drei tollkühnen Maschinen.



Attacke: Wer gut fliegt, erhält auch Waffen, um die Konkurrenten damit zu beharken

Soviel Zeit muß sein: Die Programmierer spendierten den Flugzeugen immerhin zackige Designs und sogar einen Schatten!

Weiter geht´s in das Strecken-Auswahlmenü. Fünf irrsinnige Kurse mit den verheißungsvollen Namen Border Dash, Dockland Dive, Monument Rush, Volcano Rapids und Sin City Run warten auf spannende Jagdszenen. Ganz Arcade-like geht es dann im Schnellstart auch zügig zur Sache: Neun Rennjäger trotzen den Naturwissenschaften, starten aus dem Stand direkt aus der Luft, um sich in möglichst halsbrecherischem Tiefflug an den Hindernissen und den Gegnern vorbeizudrängeln. Auf dem Weg zum Ziel sind die Checkpoint-Rundbögen und ab und zu auch mal ein Tunnel zu durchfliegen – ohne 3Dfx-Karte ein ziemlich müßiges Unterfangen. Das Aufsammeln von Power-Ups gerät – will man wirklich schnell ins Ziel kommen – zur reinen Glückssache. *rm*



Ralf Müller

NA JA

Von Masochisten für Masochisten: Plane Crazy bringt mich an den Rand des Wahnsinns, denn ständig erwarte ich hinter der nächsten zackigen Biegung, endlich Spielspaß und witzige Streckenabschnitte zu entdecken. Doch irgendwie bleibt der berühmte POD-Effekt (ein Spieler zieht vier Zuschauer an) hier auf der Strecke – von der ohne 3Dfx fast nichts zu sehen ist. Mit Beschleuniger geht es dann flotter, bunter und hübscher voran – vor allem mit den zahlreichen Abstürzen, denn die Strecken sind nicht so designt, daß ein Gelegenheitsflieger schnell mal eine Runde drehen könnte. Bevor ich aber einen dieser verzwickten Kurse auswendig lerne, sind bei mir Motivation und Fluglust längst abgestürzt – der zähen Steuerung und dem ausbleibendem Spielwitz sei dank. Eine nervige deutsche Sprachausgabe tut ihr übriges. Nur gut, daß diese nur mit gedämpfter Stimme an der Konzentration des Spielers nagt. Da rettet auch die eingängige Musikuntermalung nichts mehr. Für Rennspielfetischisten vielleicht einen Blick wert, alle anderen vergessen es lieber.

Name ...... **Plane Crazy**
Genre .... Rennspiel
Hersteller .... Ubi Soft
Schwierigkeit .... hoch
Preis .... ca. 80 Mark
Spieler 1-8
Steuerung ...... Tastatur, ... Joystick
Besonderheiten 3Dfx-Support
Spiel .... Deutsch
Anleitung .... Deutsch
Multiplayer .. Modem LAN, seriell, Internet

Mindestanforderung
P166, 16 MB RAM, 4x CD, Direct-X

Empfohlen
P 200 MMX, 32 MB RAM, Joystick, 3DfX

Grafik 72%
Sound 65%
Spielspaß

Solo	Multi
48%	52%

Sie suchen oder wollen verkaufen?



Sprechen Sie durch uns **370 000* Leser** mit einer Kleinanzeige an. Wenn Sie die 480 000 Leser* von



dazunehmen, erreichen Sie mit dieser Topkombi sogar **850 000* Kontakte!**

*AWA '97

Mein Text:

Für weitere Zeilen benutzen Sie bitte ein anderes Blatt.

In dieser Rubrik:

- ☐ Biete an Hardware
- ☐ Biete Spiele
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Biete an Software
- ☐ Verschiedenes
- ☐ Suche Software
- ☐ Privat
- ☐ Gewerblich (werden mit **G** gekennzeichnet)

Meine Anzeige soll erscheinen in:

	privat	gewerblich (zzgl. MwSt.)
☐ **Power Play**	DM 8,–*	DM 12,–*
☐ **Topkombination** Power Play + PC Player	DM 10,–*	DM 20,–*

**Preis je angefangene Zeile (ca. 30 Zeichen)*

Ich zahle:

- ☐ per Scheck (liegt bei)
- ☐ per Bankeinzug:

Kontoinhaber (Name, Vorname)

Bankinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße

PLZ, Ort

Telefon-Nummer

✗

Datum / rechtsverbindliche Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

Topkombination:

POWER PLAY PC PLAYER

1 Preis für 2 Objekte!!!

So einfach geht's:
Füllen Sie den Coupon aus. In jedes Kästchen einen Buchstaben und nach jedem Wort ein Kästchen freilassen. Bei Fettdruck oder Großbuchstaben behalten wir uns Abweichungen vor. Bitte vergessen Sie nicht die Rubrik anzugeben. Bezahlt wird vor Veröffentlichung der Anzeige. Legen Sie den Betrag einfach als Scheck bei oder lassen Sie ihn von Ihrem Konto abbuchen. Dazu tragen Sie bitte Ihre Bankverbindung in dem Coupon ein.

Den ausgefüllten Coupon senden Sie an:
WEKA Consumer Medien GmbH
Kleinanzeigen ❑ PC Player ❑ Power Play
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
oder nutzen Sie unseren
24-Stunden-Faxservice: 0 81 21/95-16 90

PS.: Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen. Bei Anzeigen, deren Inhalt uns zweifelhaft erscheint, behalten wir uns die Nichtveröffentlichung vor.

F-15

Nach Longbow 2 eine weitere Referenz aus dem Hause Jane's?



Am Anfang war der Start. Noch ist alles in Ordnung. Was wir noch nicht wußten, daß MIG 29 bereits in der Nähe waren.



Die Maschinen gehören grafisch noch zu den Highlights



Trau, schau wem. Diese Rakete fand ihr Ziel. Der Pilot fand es nicht witzig



Im Anflug auf ein gegnerisches Flugfeld. Die Startbahn ist unser Ziel.

Die Simulanten unter den Spielern konnten in letzter Zeit kaum klagen. Flugsimulationen kamen in schöner Regelmäßigkeit heraus. Wenn es Grund für Beschwerden gibt, dann ist es die Vielfalt, die einige von Euch sicherlich vermißt haben. Nichts gegen die F22, aber selbst das geheimnisvollste Flugzeug, kann auf Dauer langweilen. Während Microprose noch eifrig an der F16 feilt, kommt aus der Jane´s-Schmiede ein weiterer Veteran der Luftfahrtgeschichte: Die F-15E. Wenn von Andy Hollis und Simulation die Rede ist, schraubt das natürlich die Erwartungshaltung hoch. Sie steigt noch an, wenn das letzte Werk „Longbow 2“ in Erinnerung geblieben ist.

Vor jedem Krieg kommt erst einmal das Training. Die für diesen Zweck vorhandenen Missionen führen Euch in die Bedienung des Vogels ein, so daß am Ende keine Fragen offen bleiben sollten. Für den kompletten Feldzug stehen zwei Kampagnen zur Verfügung, die Euch, wie sollte es auch anders sein, in den mittleren Osten befördern. Tja, so ist das Leben halt, wir werden dort unten niemals Ruhe finden. Was würde also näher liegen, als den Irak und zusätzlich den Iran als Feinde zu outen. Die Missionen dürften keinen erfahrenen Piloten vom Hocker hauen, respektive aus dem Cockpit schleudern. Einmal muß die Luftüberlegenheit gewahrt, das andere Mal Bodenziele wie Flugplätze außer Gefecht gesetzt werden. Gelegentlich dürft Ihr auch der feindlichen Marine zeigen, wie ein echter Sturm aussieht und ihr die Tatsache näher bringen, daß manche Dinge von unten betrachetet einen ganz neuen Stellenwert erhalten. Das obligatorische



Das virtuelle Cockpit läßt auch den Blick nach hinten zu. Nicht immer zu empfehlen.

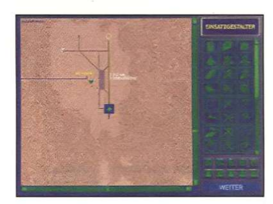
Die E-Version im modernen Luftkampf



Ein Kamerad wurde getroffen und die Maschine geht brennend runter. Bis heute gilt er als vermißt.



Nach dem Einsatz geht es nach Hause



Eigene Mission können entworfen werden

Auftanken ist bei längeren Einsätzen natürlich inbegriffen und fordert von jedem Piloten mehr als nur Geduld. Schuld daran ist die oft eigensinnige Steuerung, die nicht immer auf jeden Befehl reagiert. Ich mußte beim Test drei Joysticks durchprobieren, die bei anderen Simulationen einwandfrei funktionierten, um beim vierten endlich Glück zu haben. Da ein ereignisloser Flug zwischen zwei Wegpunkten die Schläfrigkeitsgrenze bedenklich senken kann, könnt Ihr den Ablauf der Ereignisse beschleunigen. Wer das Auswendiglernen von Tastaturkommandos haßt, kann hier vielleicht eine Alternative finden. Die Funktionen lassen sich im Cockpit per Maus bedienen. Ob das komfortabel ist, möge jeder für sich entscheiden. Der Pilot, der seinen Hals riskiert, fühlt sich gleich besser, wenn er seine Maschine selbst ausstatten darf. Ihr dürft aus einem reichhaltigen Pool an gelenkten sowie ungelenkten Raketen und Bomben wählen.

Euer Erfolg bzw. Mißerfolg wirkt sich auf den weiteren Verlauf der Kampagnen aus. Habt Ihr dort den Krieg gewonnen, könnt Ihr Euch an den Einzelmissionen versuchen. Piloten mit einem Hang zur Kreativität greifen zum Editor, der diverse Optionen bietet, jedoch nur umständlich und kompliziert zu bedienen ist. Wenn F-15 schon aus dem Hause Jane´s kommt, muß es sich den Vergleich mit Longbow 2 gefallen lassen. Um so mehr verwundert es, daß die Grafik im Vergleich zum Hubschrauber-Kollegen schlechter ist. Auch treten interessante Effekte zu Tage, die selbst einen Berg in Bewegung versetzten. Wollt Ihr einen oder mehrere Freunde von ihrem Höhenflug befreien, könnt Ihr dies bedenkenlos tun. Über ein IPX-Netzwerk, das Internet oder per Modem können bis zu acht Piloten zeigen, wer sich am längsten in der Luft hält. *mw*



Eines unserer Ziele im Visier



Maik Wöhler

GUT Ich bin überrascht. Nach Longbow 2 habe ich auf den nächsten Spitzentitel gewartet und in Gedanken schon sorgenvolle Gesichter bei den Herren von Microprose gesehen, die noch immer an der F-16 werkeln. Nach meinem Sieg im Iran weiß ich nun aber, daß so etwas nicht zu befürchten ist. Neben den Aussetzern und der Eigenwilligkeit der Steuerung – Patch läßt grüßen – haben mich auch die Kampagnen an sich enttäuscht. Wenn die dynamisch sind, müssen wir für die Helikopter-Kampagnen einen neuen Ausdruck definieren. Selbst bei der Grafik bin ich schon mehr verwöhnt worden. Die Explosionen erinnern an alte Zeiten und gelegentlich verschwimmt die Landschaft. Knapp vorbei ist auch daneben und so ist F-15 unterm Strich nur ein gutes Produkt, was eine Menge Spaß macht und mit guter Physik und interessanten Missionen viele Pilotenherzen erfreuen kann. Aber der Thron ist noch immer frei. Ich sage dazu nur: F-16 du kannst kommen, es steht dir niemand im Wege, höchstens du selbst.

Name **F15**
Genre: .... Simulation
Hersteller: ...... Jane's/EA
Schwierigkeit: ...... mittel
Preis:ca. .... 100 DM
Spieler: .... 1 – 8
Steuerung: ..... Joystick, ... Maus, Tastatur
Besonderheiten: **3Dfx**
Spiel: .... deutsch
Anleitung: .... deutsch
Multiplayer: .... ja

Mindestanforderung
P200, 16 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA

Empfohlen
P233 MMX, 32 MB RAM, $ x CDROM, 2 MB SVGA, **3Dfx**

Grafik **72%**
Sound **78%**
Spielspaß

Solo	Multi
77%	75%

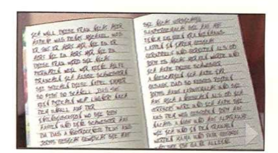
DIE VERS

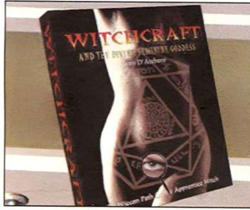
Tender Lo

Aftermaths Titel ist interaktiver Spielfilm und Seelen-Striptease in einem


Heilige Techniken des Tantra: Die Kunst der sexuellen Magie

Recht interessante Lektüre, dieses Kamasutra


Auch in Allisons Tagebuch darf man schmökern



In der Kommode finden wir ein Buch über Hexerei

Produkte mit der Bezeichnung „Interaktiver Spielfilm“ besitzen im allgemeinen einen schlechten Ruf, was vor allem an den vielen nicht gerade glorreichen Vertretern dieses Genres liegen mag. Die junge Company Aftermath Media beweist nun mit „Die Versuchung“ (engl. Originaltitel: „Tender Loving Care“), daß ein Titel dieser Art durchaus in der Lage ist, den Rezipienten in seinen Bann zu ziehen. Geschickt verbinden David Wheeler und Rob Landros (beide zeichnen für den „7th Guest“-Nachfolger „11th Hour“ verantwortlich) Erotik-Thriller und Psychotest zu einer Melange, die den Spieler so ganz nebenbei auch noch mit seiner eigenen Psyche konfrontiert. Doch der Reihe nach.

Zu Beginn von „Die Versuchung“ sehen wir einen roten Sportwagen, der die Straße entlangfährt und vor einem Haus zum stehen kommt. Aus dem Flitzer steigt ein Mann, der sich uns als Dr. Turner, seines Zeichens Psychiater, vorstellt. Er berichtet, daß in dem leerstehenden Domizil hinter ihm mysteriöse Dinge vorgefallen sind und bittet uns um Mithilfe, denn es gilt zu rekonstrieren, was in diesem Haus wirklich passiert ist...



Fragestunde: Dr. Turner interessiert Eure Meinung

Rückblende: Ein tragischer Unfall verändert das vormals glückliche Familienleben der Overtons schlagartig. Ehemann Michael scheint mit dieser Situation relativ souverän fertig zu werden, seine Frau Allison leidet jedoch seitdem an einem Trauma. Unfähig das Geschehene zu akzeptieren, flüchtet sie sich in eine Scheinwelt und läßt beinahe apathisch einen Tag nach dem anderen ver-


Im Schlafzimmer von Allison und Michael gibt es ebenfalls etwas zu entdecken

streichen. Die psychiatrische Behandlung von Dr. Turner bleibt erfolglos. Deshalb befolgt Michael verzweifelt den Rat des Arztes und engagiert eine Therapeutin, die sich rund um die Uhr um Allison kümmern soll. Als die angeforderte Fachkraft namens Kathryn Randolph schließlich aus dem Taxi steigt, erlebt Michael eine Überraschung: Statt einer älteren Dame steht ihm eine attraktive junge Blondine gegenüber. Von nun an nimmt das Drama seinen Lauf.

Dem Spieler wird die Rolle des stillen Beobachters zuteil, der sich in dem Eigenheim der Overtons – mit ein paar Abstechern in Dr. Turners Praxis – frei bewegen und umsehen kann. Dabei offenbaren sich ihm die intimsten Gedanken und


Kathryn versteht es, die Waffen der Frauen äußerst effektiv einzusetzen – Ehemann Michael kann jedenfalls nicht widerstehen

UCHUNG

ving Care



Nach einem arbeitsreichen Tag kann eine Massage recht befriedigend sein

Kathryns Therapie scheint zu funktionieren

Geheimnisse der Protagonisten. So könnt Ihr beispielsweise unbehelligt in Allisons Tagebuch schmökern, Kathryns Post lesen oder ihr Diktiergerät abhören, sowie Michaels und Kathryns Computer bedienen. Darüber hinaus bieten diverse Schriften wie das Kamasutra, ein Buch über erotische Kunst, ein Gedichtband, Kochrezepte



Und in welches Zimmer gehen wir jetzt als nächstes?

oder Artikel in Zeitschriften genügend Lesestoff. Obendrein ist es Euch gestattet, per Wahlwiederholung Michaels Telefongespräche zurückzuverfolgen, obskures (unter anderem ein kurzes Posing von Fetisch-Queen Betty Page!) im Fernsehen zu konsumieren, oder Euch über eine Radiosendung zu amüsieren, in der Männer und Frauen ihre intimsten Geheimnisse und Probleme einer gewissen „Dr. Betty“ beichten und dafür von ihr mit wenig einfühlsamen Kommentaren und Ratschlägen belohnt werden. Die Suche nach Informationen bewältigt Ihr generell mit dem Mauszeiger, mit dem Ihr die Zimmer quasi abtastet. Verformt sich das Icon zu einer Lupe, empfiehlt es sich, den betreffenden Gegenstand näher zu betrachten.

Während sich die Geschehnisse in den Filmsequenzen immer weiter zuspitzen, ist der Spieler an dem Handlungsverlauf nicht ganz unschuldig. Von Zeit zu Zeit bittet Euch Dr. Turner, ihm Eure Meinungen zu den Ereignissen, den Personen, Bildern usw. mitzuteilen. Durch Eure Antworten auf seine Fragen bestimmt Ihr nicht nur den Ausgang von „Die Versuchung“ (es gibt insgesamt sechs unterschiedliche Endsequenzen), sondern teilweise auch, was Ihr zu sehen bekommt und was nicht. Zum Beispiel beobachtet Michael gleich in der zweiten Episode das Fenster von Kathryns Schlafzimmer. Prompt erscheint Kathryn und läßt die Jalousie herunter. Ob der Beobachter dabei einen Blick auf Kathryns nackten Köper erhaschen kann, oder sie sich ihres BHs erst am Fenster entledigt, hängt davon ab, wie Ihr auf die zuvor gestellten



All diese Räumlichkeiten stehen uns in dem Haus der Overtons offen

DIE HAUPT-DARSTELLER



Dr. Turner (John Hurt) Allisons Psychiater geleitet Euch durch „Die Versuchung“ und unterzieht Euch psychologischen Tests.



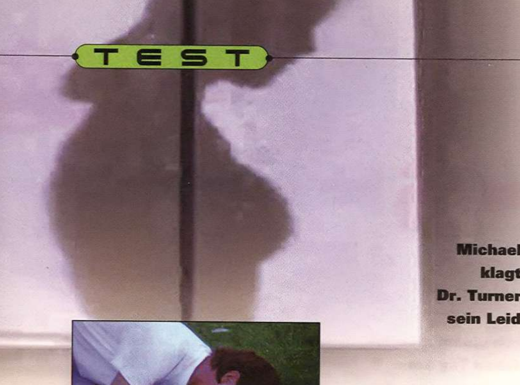
Michael Overton (Michael Wheeler) Michael ist ob der desolaten seelischen Verfassung seiner Frau verzweifelt.



Allison Overton (Marie Caldare) Michaels Ehefrau leidet seit einem Unfall an einem schweren Trauma.



Kathryn L. Randolph (Beth Tegarden) Die attraktive Therapeutin wird als Hilfe für Allison von Michael engagiert.



Michael klagt Dr. Turner sein Leid

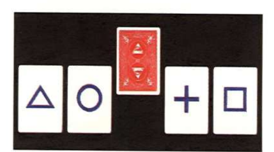
Selbst der stärkste Mann bricht irgendwann einmal zusammen

Fragen reagiert habt. Basierend auf diesen Frage-und-Antwort-Spielchen wird auch Euer ganz persönliches Psychogramm erstellt. Unbewußt gewährt Ihr durch die Beantwortung dieser Fragen nämlich einen Einblick in Eure eigene Psyche. Die durch diese Methode gewonnenen Erkenntnisse können von Euch jederzeit im Optionsmenü unter dem Punkt „Profil“ eingesehen werden. Am Ende dürft Ihr Euch nicht nur Eure Filmversion von „Die Versuchung“ ohne die Unterbrechungen durch die interaktiven Elemente ansehen, sondern Ihr bekommt zudem eine komplett ausgearbeitete Persönlichkeitsanalyse präsentiert.



Der TAT in Aktion: Bildassoziationen geben Aufschluß über Eure Psyche

Zugrunde liegt diesem Verfahren der Thematische Apperzeptionstest (TAT), der von Universitätsprofessor Dr. David A. Oas entwickelt wurde. Der TAT wird tatsächlich in der heutigen Psycho-Therapie unter anderem zu Diagnosezwecken eingesetzt und hat sich als Hilfsmittel zur Erstellung einer umfangreichen Persönlichkeitsanalyse bewährt. In der Praxis wird die jeweilige Testperson mit einer Reihe von Bildern konfrontiert und aufgefordert, dazu eine Geschichte zu erzählen. Ein ausgebildeter Therapeut kann dadurch auf die Motivations- und Antriebsfaktoren des Erzählenden schließen.



Rätselraten: Welches der Symbole ziert die verdeckte Karte?

Der Mischung aus psychologischen Tests und Spielfilm verdankt das Produkt letztendlich seinen Reiz. Die mit knisternder Erotik getränkte Handlung hält den Rezipienten gefangen, denn schließlich will man das Ende dieses Thrillers erfahren. Auch die schauspielerischen Leistungen der Akteure sind bemerkenswert. Beth Tegardens Darstellung der verführerischen Femme Fatal Kathryn ist der von Sharon Stone in „Basic Instict“ ebenbürdig. Des weiteren verkörpert Marie Caldare die psychisch labile Allison ebenso glaubwürdig, wie Michael Esposito den darunter leidenden Ehemann. Der aus „Alien“, „Der Elefantenmensch“ und „1984“ bekannte John Hurt spricht sogar mit seiner gewohnten deutschen Filmsynchronstimme zum Betrachter.

Außer auf CD-ROM wird „Die Versuchung“ obendrein zusätzlich auf DVD ausgeliefert und ist damit – zusammen mit „Tex Murphy: Overseer“ von Access – einer der ersten Titel, die für dieses neue Medium erhältlich sind. *cis*



Es kann nichts schaden, einen Blick in das Familienalbum zu werfen



Chris Peller

SUPER

Eigentlich würde ich „Die Versuchung“ nicht als Spiel bezeichnen, sondern als famose, prickelnd erotische Unterhaltung für Erwachsene, obwohl dies eine ganz persönliche Geschmacksfrage ist, die jeder für sich selbst beantworten muß. Die Storyline ist spannend und die Psychotests geben dem Produkt die richtige Würze. Ich konnte mich jedenfalls beinahe nicht mehr von meinen Monitor trennen, bis ich endlich meine persönliche Endsequenz gesehen habe. Und ich werde es garantiert noch einmal „durchspielen“, um in den Genuß von einer der anderen Endszenen zu kommen. Aufgrund der teilweise recht intimen Fragen empfiehlt es sich jedoch, das Produkt lieber in Ruhe für sich allein zu widmen und die Tests ernsthaft zu absolvieren. Allein schon aus dem letzteren Grund – mal ganz abgesehen von der einen oder anderen Sexszene – ist „Die Versuchung“ für jüngere Semester eher nicht geeignet. Letztendlich hat es mir enorm viel Spaß gemacht, quasi als Voyeur diesem Psycho-Thriller beizuwohnen.

Name	**Die Versuchung**
Genre	Interaktiver Spielfilm
Hersteller	Aftermath Media/Funsoft
Schwierigkeit	–
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
Steuerung	Maus
Besonderheiten	–
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	nein

Mindestanforderung
P60, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, mind. 5 MB HDD

Empfohlen
P100, 16 MB RAM, 8x CD-ROM

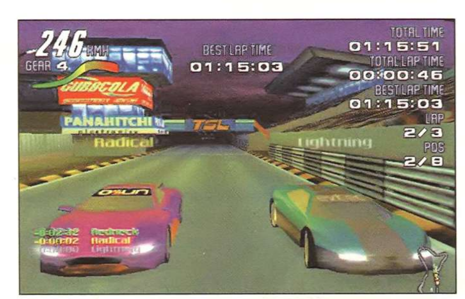
Grafik	**64%**
Sound	**75%**

Spielspaß

Solo	Multi
81%	-%

MOTORHEAD

Digital Illusions, bisher Garant ansehnlicher Flippersimulationen, debütiert im Rennspielgenre

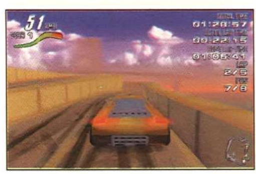


Die Namen der Konkurrenten werden über den Fahrzeugen eingeblendet

Formel 1 und Indy Car Racing locken in der Zukunft keinen Menschen mehr vor den Bildschirm. Nach der Jahrtausendwende sind die Fahrer der Transatlantic Speed League, die ihre Rennen in Nordamerika und Europa austragen, die Herrscher der Breitreifen und hochgezüchteten Motoren. In ihren getunten Karossen rasen sie durch smogverhangene Metropolen und über dunstige Küstenkurse und schenken sich nichts bei der Jagd um den ruhmreichen Liga-Thron. Bis Ihr diesen besteigen könnt, ist allerdings eine Portion Ausdauer und Können nötig. Wie für Ligafrischlinge üblich, beginnt Ihr Eure Laufbahn nämlich ganz unten, in der dritten und letzten Division, und mit einer bescheidenen Fahrzeugauswahl. Nur drei unterschiedliche Autos stehen Euch zur Verfügung, um auf zwei Kursen vorne mitzufahren. Gegen sieben Computergegner müßt Ihr Euch dabei auf oft engen und kurvigen Abschnitten durchsetzen, und da das Gaspedal meist bis zum Anschlag durchgedrückt ist, benötigt Ihr neben Reaktions- auch eine gute Merkfähigkeit. Für die erreichte Plazierung gibt es Punkte, wer die Saison als Erster oder Zweiter abschließt, steigt eine Division auf und bekommt drei zusätzliche Wägen und zwei weitere Strecken freigeschaltet. Seid Ihr nach den sechs Kursen der ersten Division Liga-Champion, warten zusätzlich zwei Bonusrennen.

Die schnittigen, futuristischen Sportwagen, von denen jeder durch über 300 Polygone dargestellt wird, unterscheiden sich in den Attributen Höchstgeschwindigkeit, Bodenhaftung und Beschleunigung. Auf welche Eigenschaft Ihr Wert legt, hängt nicht nur von Eurem Können, sondern auch von der jeweiligen Strecke ab. So kann die Motorleistung auf dem kurzen, schnellen Inselkurs "Atlantika" gar nicht groß genug sein, in der "Ruhrstadt" dagegen, wo Ihr auch durch ein Parkhaus und einen Containerhafen brettert, sind griffige Reifen Grundlage einer guten Leistung. Natürlich geht es in der Hitze des Rennens auch mal etwas rüde zu. Geübte Fahrer drängen überholende Gegner zur Seite oder nutzen andere Fahrzeuge in den Kurven als Rammbock. Schäden am Wagen gibt es dabei nicht, das maximale Unfallrisiko besteht im Überschlagen einhergehend mit einem satten Zeitverlust.

Da Ihr in der Liga auch wieder absteigen könnt ist es sinnvoll, in Einzel- oder Zeitrennen auf bereits freigeschalteten Kursen zu üben. Ein Ghost-Modus ermöglicht in einem vorher aufgezeichneten Rennen gegen die Silhouetten der Gegner nochmals anzutreten und aus deren und eigenen Fehlern zu lernen. LAN oder Internet erlauben rasante Action mit bis zu acht Mitspielern. *sf*



Liebe zum Detail: Der Reifenabrieb bleibt auch in den weiteren Runden auf dem Asphalt zurück



Quietschende Bremsen: Extreme Kurven stellen hohe Ansprüche an Euer Können



Stefan Freundorfer

GUT

Wow, das hätte ich den kühlen Schweden gar nicht zugetraut. Motorhead bietet rasante Rennaction auf wunderschönen Strecken, die auch ohne 3D-Beschleunigerkarte noch flott aufgebaut werden. Mit PowerVR oder 3Dfx ist's ein wahrer Augenschmaus, der selbst N64-Besitzer neidisch macht. Das Ligasystem sorgt für Motivation und die Strecken selbst fördern den Entdeckertrieb. Hie und da findet sich nämlich auch mal eine Abkürzung, durch die man der Konkurrenz ein Schnippchen schlagen kann. Die besondere KI, von der die Entwickler so schwärmen, ist allerdings nicht so deutlich zu erkennen. Die Gegner fahren zwar ganz ordentlich, bis in die erste Division vorzustoßen sollte aber durchschnittlichen Rennspielern innerhalb eines Tages gelingen. Sind die sechs Strecken zur Genüge genossen, können aber noch die geheimen Bonusstrecken oder der gute Multiplayermodus als Ansporn dienen, sich ans Steuer zu setzen. Alles in allem toll gestaltete, effektvolle und rasante Action mit leichtem Hang zu einem verfrühten Verfallsdatum.

Name	**Motorhead**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Digital Ilusions/ Gremlin Interactive
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	90 Mark
Spieler	1-8
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Besonderheiten	3Dfx
Spiel	Englisch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	TCP/IP, IPX, (Null-)Modem

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4 x CD

Empfohlen
P 166 MMX, 32 MB RAM, 3DFX

Grafik **89%**
Sound **80%**
Spielspaß

Solo	Multi
82%	84%

VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

HEXP

Die Kreuz

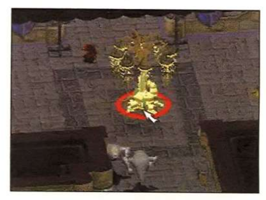
Es war einmal: Infogrames entführt uns ins frühe Mittelalter

Wir schreiben das Jahr des Herrn 1000 – die Welt ist noch nicht im göttlichen Strafgericht untergegangen, die Wiesen sind noch grün und das Bier saftig. Genau die richtige Zeit für eine kleine Kreuzfahrt ins Heilige Land in Begleitung eines Trupps Kreuzritter. Folglich macht sich Abenteurer MacBride (das digitale Alter Ego des Spielers) prompt auf die Socken. Zuerst geht auch alles gut, doch in den rumänischen Bergen werden die Urlaubspläne der Reisegesellschaft durchkreuzt: Das nächtliche Zeltlager wird von böswilligen Kreaturen überrannt (nein, nicht von Vampiren, sondern von sogenannten Glores), und der einzige, der am kommenden Morgen das Licht des Monitors erblickt, ist MacBride. Ja, es ist schon ein Kreuz mit diesen Pauschalbuchungen!

Man macht sich also wieder auf den Weg, gerät in ein Dorf, redet mit diesem und jenem und kann sich so allmählich ein Bild von den Geschehnissen zurechtpuzzeln: In der Gegend treibt ein unfreundlicher Bandenboß und Magier namens Garkham sein Unwesen. Er bedroht die Dörfler und hat auch den nächtlichen Überfall organisiert. Andererseits aber scheint es unter den Rittern etliche Überlebende gegeben zu haben, die von Garkham nach Norden in sein Schloß verschleppt wurden, tief hinein in die unwirtliche Bergwildnis! Nun, es gibt darüber hinaus ein paar Dinge, die MacBride (noch) nicht erfährt und die Garkhams Anschlag eher als harmlosen Lausbubenstreich erscheinen lassen, denn die Ambitionen des Terroristenchefs gelten eigentlich einem uralten Buch, dem „Book of Hexplore". Dort ist nämlich etwas unermeßlich Wertvolles verzeichnet...

Gameplay

Das aber muß uns vorläufig nicht kümmern, denn MacBride ist zunächst völlig damit ausgelastet, das Schloß des Magiers zu finden und seine Kumpane zu befreien. Da es sich im Team besser befreit, wären vorderhand die noch leeren Charakter-Slots mit kampfeswilligen NPCs aufzufüllen, um schließlich (Mac eingeschlossen) eine vierköpfige Party auf die Rettungs-Mission zu schicken – neben dem Haupthelden wären das ein Bogenschütze, ein Krieger und ein Magier. Innerhalb dieser Kategorien besteht durchaus eine Auswahl unter mehreren Bewerbern, aber die Berufsverteilung selbst ist fix. Das hat auch durchaus seinen Sinn, weil nämlich manche Vorrichtungen ausschließlich von Angehörigen bestimmter Professionen genutzt werden können: Enge Durchlässe sind nur für den agilen



Phantomgeneratoren sollte man immer so schnell wie möglich zerstören!



Ein schmaler Spalt, in den nur der Bogenschütze paßt...



...sobald er sich hindurchgezwängt hat, wird der Raum dahinter sichtbar

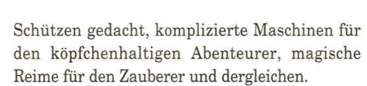


Ein wüster Wüstenhafen – mit frischen Fischbuden...

LORE

ritter-Saga





Die kurz vor Redaktionsschluß eingetrudelte deutsche Version ist recht ordentlich übersetzt

Gleich gibt's eine Schneeballschlacht!

Schützen gedacht, komplizierte Maschinen für den köpfchenhaltigen Abenteurer, magische Reime für den Zauberer und dergleichen.
Im übrigen geht es hauptsächlich um Kämpfe sowie um das Bedienen von Schaltern, Bodenplatten und ähnlichen Apparaturen. Dank eines ausgeklügelten Designs ist das weit spaßiger, als es scheint. Gerade in den fallengespickten Dungeons führt Vorsicht und Nachdenken viel weiter als blindes Voranstürmen. Beispielsweise ist es fast immer auf die eine oder andere Art und Weise möglich, Fallen wie Feuerspucker oder Gifthaucher zu umgehen bzw. auszuschalten. Bevor man also seine Jungs durch den Hagel schickt, empfiehlt es sich stets, alle anderen Möglichkeiten auszuschöpfen. Dies umso mehr, als zwar des öfteren Heiltränke in



Dieser Teleporter führt zum nächsten Level – falls man die magische Pforte davor öffnen kann

Truhen versteckt sind, deren Wirkung allerdings meist nicht gerade üppig ausfällt. Gelegentlich sind freilich auch komplexere Rätsel zu lösen: Beispielsweise gilt es an einer Stelle, den gut versteckten Unterschlupf einer Rebellengruppe zu finden, denn nur deren Boß kann der Party ein Item mitgeben, das sie wiederum braucht, um den in der Nähe ansässigen Eremiten zur Mitarbeit zu überreden, welcher einen von zwei dringend benötigten Spezial-Schlüsseln besitzt, die in der Folge einen Dungeon öffnen, etcetera, etcetera. Am Ende der Kette steht jedenfalls ein Beutel mit Zauberpulver, den man braucht, um die magische Tür zum nächsten Handlungsabschnitt aufzukriegen. Nicht alle Figuren, auf die man unterwegs trifft, sind also Gegner; im Gegenteil kann man mit einigen reden (was wertvolle Hinweise offenbart) und hin und wieder auch handfestere Hilfe erhalten. Auf einen kurzen Nenner gebracht kann man also sagen, daß Hexplore in mancher

MULTI-HEXPLORE

Zu den besonders motivierenden Features von Hexplore gehört die Multiplayer-Option. Hier kann man via Internet oder Netzwerk mit bis zu vier Spielern antreten,



Einsatzbesprechung im Multi-Modus

um in kooperativem Spiel die Feinde niederzuringen. Jeder übernimmt dabei einen einzelnen oder auch mehrere Charaktere (insgesamt müssen es immer die schon erwähnten vier sein, weil das Game selber sich ja nicht verändert), und dann geht man mit vereinten Kräften daran, dem finsteren Garkham in den Grünkohl zu spucken. Dabei kommt das Feeling natürlich besonders genial herüber, wenn man tatsächlich auch vier Teilnehmer zusammenkriegt...

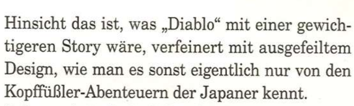


Der Flammenregen-Spell im Einsatz – getötete Gegner hinterlassen Dinge oder Erfahrungspunkte (in Form von weißen Kristallen) zum Aufsammeln

Ab in die Bürgermeisterei



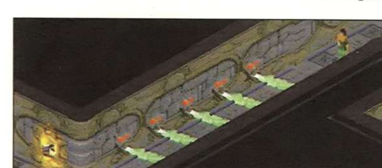
Aaaah! Ein besonders wirkungsvoller Heilzauber!



Hinsicht das ist, was „Diablo“ mit einer gewichtigeren Story wäre, verfeinert mit ausgefeiltem Design, wie man es sonst eigentlich nur von den Kopffüßler-Abenteuern der Japaner kennt.
Sollte mal ein Todesfall zu beklagen sein, bedeutet dies noch nicht das Ende: An strategisch wichtigen Stellen finden sich nämlich immer wieder mal Wiederbelebungs-Altäre. Wer also stirbt, lebt als Geist weiter und kann nach wie vor ganz normal gesteuert werden – bis er halt einen solchen Reinkarnations-Platz betritt. Alle Items liegen natürlich noch an der Stelle herum, wo man erschlagen wurde und können dort auch wieder eingesammelt werden. Generell erfordern die Echtzeitkämpfe ein gewisses Fingerspitzengefühl. Während es zunächst reicht, alle Helden auf den Feind zu hetzen, kommt man mit dieser Obelix-Methode auf die Dauer nicht weiter. Stattdessen sind Tricks angesagt, wobei oft der Magier eine tragende Rolle spielt – etwa, indem er sich selbst zeitlich begrenzte Unsichtbarkeit verleiht, um dann seelenruhig unter den Feinden zu wandeln und ihnen mit Flammenregen, Feuerkugeln oder anderen Gemeinheiten den Garaus zu machen. Daraus ist schon ersichtlich, daß man keineswegs die gesamte Party am Stück steuern muß. Im Gegenteil ist es oft unerläßlich, mit einem Helden die Gegend zu erkunden oder ihn auf eine Bodenplatte zu stellen, während der Rest des Quartetts anderswo tätig ist und die dergestalt inaktivierte Falle durchwandert, und so weiter. Man kann die Figuren mit einer Kampf-Automatik versehen, um sicherzustellen, daß sie sich wehren, falls sie irgendwo allein herumstehen und nicht vom Spieler beaufsichtigt werden. Man kann diese Automatik aber auch abschalten, wenn man meint, daß gerade eine sehr kitzlige Stelle bevorsteht, wo unbedachte Kampfhandlungen nur gefährlich wären.
Es hat nicht nur jeder der Helden besondere Fähigkeiten, es verwendet auch jeder eigene Waffen und Items. Wenn man beispielsweise Wurfäxte für Krieger auftreibt, dann kann sie auch nur der Krieger benutzen (sie dürfen aber von anderen aufgesammelt und für den Krieger mitgenommen werden, falls der gerade nicht greifbar ist). Dasselbe in grün gilt für die Abenteurer-Bombe, die Bogenschützen-Wurfsterne und andere Spezialobjekte. Dinge wie Tränke oder Schlüssel darf hingegen jedermann gebrauchen.



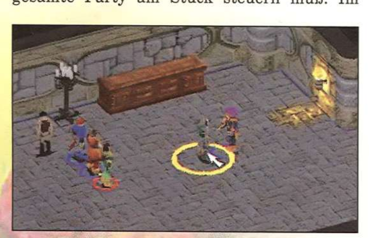
Bauten wie dieser Tempel führen in gefährliche Dungeons



Grüne Haucher und andere Fallen lassen sich fast immer irgendwie ausmanövrieren



Die vergrößerte Version der Übersichtskarte



Der Rebellen-Unterschlupf ist endlich gefunden!

Struktur und Handwerk

Das in schräger Draufsicht präsentierte Game besteht aus 200 einzelnen, ordentlich großen Karten-Abschnitten; im Durchschnitt etwa 20 davon ergeben einen der zehn Level. Innerhalb





Eine wilde Schlacht ist im Gange – die Totenköpfe über den Portraits der Helden deuten an, daß es mit den Lebenspunkten bald vorbei ist. Bei dem Leuchtfeld handelt es sich um einen Teleporter

gehen oder schleichen möglich) von einer Karte zur anderen, indem man extra angelegte Übergänge an den Rändern benutzt. Auch stehen für eilige Reisende Teleporter mit Zielangabe bereit. Häuser, Türme, Ruinen, Höhleneingänge und ähnliche Sonderobjekte markieren Dungeons oder Höhlen. Das Iso-3D wirft natürlich die Frage auf, wie man mit den von Mauern oder anderen größeren Objekten verdeckten Arealen umgeht – ein Problem, das hier zum Feature wurde, denn man kann die Karten blitzschnell drehen. Und oft finden sich Schatzkisten, Schalter oder andere wichtige Dinge gerade in solchen zunächst nicht einsehbaren Zonen. Ein eingebauter Kompaß sowie die in zwei Größen verfügbare Übersichtskarte sorgen dafür, daß man trotz Drehwurm die Orientierung nicht verliert. Zwischen den Levels wird die Geschichte von selbstlaufenden Sequenzen weitererzählt; je nachdem variiert auch die Landschaft von Abschnitt zu Abschnitt. So gibt es neben den Wald- und Wiesen-Gebieten auch verschneite Bezirke oder später gar Wüsten, wenn man sich schließlich dem Nahen Osten nähert. Natürlich ändert sich damit ebenfalls die Architektur, denn bei unseren arabischen Freunden baut man bekanntlich anders als bei den Rumänen.

Hexplore geht fast wie von selbst von der Hand, nur bei der Auswahl einzelner Helden kommt es manchmal zu Fehlklicken. Ansonsten aber ist dieses Spiel die Verkörperung der Vokabel „intuitiv". Die Musikuntermalung gefällt recht gut, wenn sie auch hin und wieder an den Sound anderer Spiele erinnert, und die deutsche Übersetzung einschließlich der Sprachausgabe ist bis auf gelegentliche, eher komische Patzer (zum Beispiel „Kredite" für „Credits") ebenfalls gut gelungen. Seltsam nur, daß die ständigen „Jawolls" der Helden (als Bestätigung für erteilte Aufträge) in der deutschen Version manchmal eine etwas nervensägende Tendenz haben. Aber man kann sich ja Figuren aussuchen, bei denen das nicht so ausgeprägt ist... *jn*



Glores, die Monster des Magiers



Eine komplett weiße Figur ist tot – und lebt als Geist weiter. In einem solchen fall benötigt man...



...eine Stelle zum Wiederbeleben.



SUPER Ja, ich weiß, rein optisch hält sich der Kunstgenuß hier in Grenzen – das ältere „Diablo" etwa hat in diesem Punkt die Nase vorn. Aber was interessiert mich die Optik, wenn ich dieses Programm morgens starte und nach einer Stunde verblüfft feststelle, daß der Arbeitstag vorbei ist und ich dummerweise sogar völlig vergessen habe, mit dem im Hintergrund aktivierten Grabber Bildschirmfotos zu schießen? Na gut, natürlich interessiert das Outfit trotzdem noch, aber wahr ist schlichtweg, daß man holterdipolter in diesem Spiel versinken kann: Ach, da ist wieder eine Höhle. Bestimmt ein Heiltrank drin, den hol ich noch schnell. Oh, wie kann ich denn diese gemeine Falle vermeiden? Mist, dieser Wachkompanie muß doch irgendwie beizukommen sein! Vielleicht versuche ich mal den Magier-Trick? Tja, und so weiter, bis man schon viereckige Augen kriegt... Außerdem kann gar nicht oft genug betont werden, daß ein so feines Spieldesign sonst eigentlich nur von den Japanern kommt. Die ideale leichtfüßige Ergänzung für das epische „Might & Magic VI"!

Name ....**Hexplore**
Genre: Echtzeit-Rollenspiel
Hersteller: ..Helio Visions/ ......Infogrames/Bomico
Schwierigkeit: ......mittel
Preis: ....ca. 90 DM
Spieler: ....bis zu 4
Steuerung: .Maus/Tastatur
Besonderheiten: ....-
Spiel: ....deutsch
Anleitung: ......deutsch

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB SVGA

Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 8x CD, 1MB SVGA

Grafik 62%
Sound 78%
Spielspaß

Solo	Multi
85%	87%

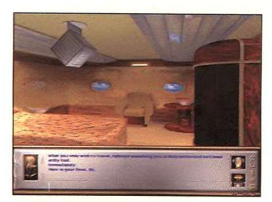
STARSHIP

The Ship That Cannot

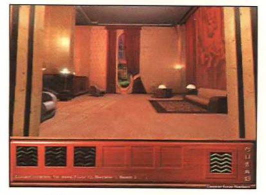
Eine bizarre Douglas-Adams-Humoreske von Simon & Schuster



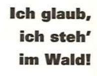
Eine Kabine Dritter,...



...Zweiter...



..und Erster Klasse



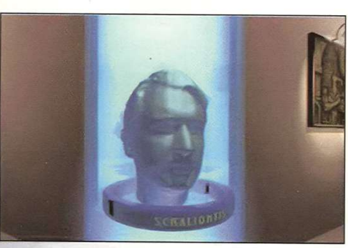
Ich glaub, ich steh' im Wald!





Im Herzen der Galaxis schufen die Baumeister des Universums das Schiff aller Schiffe. Dabei handelt es sich um den interkosmischen Luxusliner „Titanic", und wie man es von Schiffen dieses Namens kennt, fällt der fliegende Palazzo auf seiner Jungfernreise einem kleinen technischen Schaden zum Opfer. Vielleicht auch einem größeren technischen Schaden. Oder gar einem Saboteur – wer kennt sich mit Raumschiffen schon so genau aus? Tatsache ist jedenfalls, daß der Spieler eines schönen Abends gemütlich und überwiegend arglos zu Hause hockt, als der Kiel des Kreuzers plötzlich durch seine Dachpfannen bricht. Der Empfangs-Androide Fentible (ein sogenannter DoorBot) erledigt gleich anschließend die Anmeldeformalitäten, denn was bleibt dem dachgeschädigten Spieler schon anderes übrig, als auf das Mitnahme-Angebot des Bots einzugehen – zumal der arme Bursche etwas von Problemen dahermurmelt, und daß die kybernetische Besatzung Hilfe benötige. Die zentrale KI der Titanic, so ist weiter zu erfahren, sei zusammengebrochen, und auch die verschiedenen Roboter führten oft Unverständliches im Schilde. Aufgabe des Spielers sei es daher, alles wieder ins Lot zu bringen.

Das nun erweist sich als nicht eben einfach. Schon deshalb nicht, weil Fentible Euch nur für eine Passage Dritter Klasse gebucht hat, was nicht bloß eine spartanisch enge Kabine bedeutet, sondern auch fast alle Räume der Titanic vor Eurer Nase verschließt. Um überhaupt ausreichend Bewegungsfreiheit für den verantwortungsvollen Klempner-Job zu haben, muß man also zunächst einmal dafür sorgen, daß das Flugticket peu à peu upgegradet wird – was angesichts des grimmigen, aber leider für solche Sonderwünsche zuständigen DeskBots Marsinta ein echtes Himmelfahrtskommando ist...



Ein heller Kopf

Renderwahn

Starship Titanic gehört in puncto Präsentation zu den Spielen der „Myst"-Familie: Gerenderte Räume, die man Schritt für Schritt durchmessen kann; an den Endpunkten der Schritte sind dann Drehmöglichkeiten eingebaut. Thematisch angemessen erstrahlt das Schiff in glitzerndster Pracht, gleicht rein strukturell jedoch durchaus einem gewöhnlichen Adventure: Man kann

TITANIC
Possibly Go Wrong

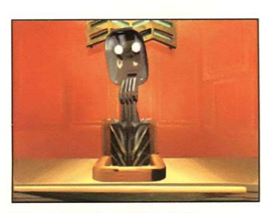
Dinge nehmen, mit Leuten reden (gut, mit Robotern, um genau zu sein) und Objekte manipulieren, um dies oder jenes oder auch etwas ganz anderes zu erreichen. Dabei passieren die seltsamsten Dinge, die AufzugBots versüßen den Deck-Wechsel mit kuriosesten Kommentaren, und überhaupt muß man sich damit abfinden, daß den Rätseln mit Instrumenten profaner Logik nicht immer beizukommen ist. Daß ein wackliges Dritte-Klasse-Bett beispielsweise erst noch ein paar stabile Kästen als Unterbau benötigt, bevor man sich hineinlegen darf, leuchtet noch ein, aber daß man in einem mechanischen Museum bei der Skulptur eines DeskBots einen der dort angebrachten Hebel ziehen muß, um Marsintas Verhaltensprogramm auf freundlich polen und anschließend bei ihr ein weiteres Ticket-Upgrade in Auftrag geben zu können, das gehört schon eher in die Versuch-und-Irrtum-Schublade. Auf der anderen Seite amüsiert das Game oft durch Kleinigkeiten: Sobald man beispielsweise seine Erste-Klasse-Kabine hat (die übrigens durchaus noch nicht das Beste ist, was die „Titanic" zu bieten hat), ändert sich plötzlich auch das Outfit der Iconleiste von schlicht poliertem Naturstein zu edlem Tropenholz-Design. Etwas derber dann schon der Succ-U-Bus, ein Rohrpost-System, das seine Ladung unter Würg- und Brechgeräuschen von sich gibt. Völlig unvermutet schließlich der Kanal – den man mit einem Boot durchfahren kann, derweil ein robotischer Gondoliere venezianische Lieder trällert. Tja, hier stehen also wirklich umfangreiche Reparaturarbeiten an, in deren Verlauf man übrigens auch mit heikleren Problemen zusammentrifft – wie etwa Bomben, die unter Zeitdruck entschärft werden müssen. Die Musikuntermalung gefällt schließlich ausgesprochen gut, die teils etwas exzentrische Sprachausgabe nervt hingegen häufig; aber wenigstens ist durch eine Textfunktion gesichert, daß man die wesentlichen Inhalte des Gesagten auch nachlesen kann. *jn*



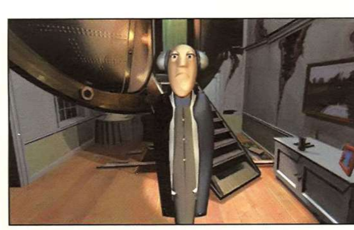
Eine romantische Bootsfahrt auf dem Canale Grande



Eines der Puzzle-Rätsel



Die grimmige Marsinta



Ein Raumschiff im Wohnzimmer

NA JA



Joe Nettelbeck

Die Schuster wissen es, aber jemand sollte es auch mal den Schriftstellern verraten: Manchmal ist es einfach besser, bei seinen Leisten zu bleiben! Douglas Adams mag für genial-skurrile Prosa verantwortlich sein, aber Prosa ist Prosa und Schnaps ist Schnaps! Und ein Spiel ist eben ein Spiel – die etwas umständliche (und nicht eben schnelle) Steuerung, die gepflegt staubfreie Langeweile in den desinfiziert glänzenden Gigantomarmor-Hallen und die irgendwie allgegenwärtige Sinnlosigkeit des Seins werden von Adams' Scherzen allein nicht aufgewogen, so abgefahren sie auch sein mögen. Starship Titanic ist weniger ein Spiel als ein exotisches (Un-) Sittengemälde voller schriller Farben und bizarrer Pinselstriche. Leider geht aber der Nonsense-Gesamtzusammenhang verloren; das hämmernde Stakkato der Gags funktioniert bloß im Buch, hier hingegen läuft man halt so in den Heiligen Hallen herum. Aber: Witzig ist's dann doch immer wieder, weshalb zu vermuten steht, daß vielen Freunden von Seltsamkeiten diese Titanic gerade recht kommt.

Name . . . **Starship Titanic**
Genre: .Render-Adventure
Hersteller: . . . . . .Simon & Schuster/NBG
Schwierigkeit: . . . .schwer
Preis: . . . . .ca. 100 DM
Spieler: 1
Steuerung: . . . . .Maus
Besonderheiten: . . . . –
Spiel: . . . . .englisch
Anleitung: . . . . . . .deutsch
Multiplayer: . . . .–

Mindestanforderung
P100, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB Video-RAM

Empfohlen
P166, 32 MB RAM, 8x CD, 1 MB Video-RAM

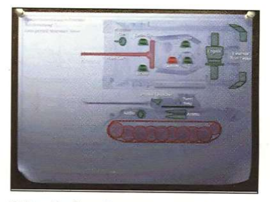
Grafik 85%
Sound 78%
Spielspaß

Solo	Multi
62%	–%

IPANZER '44

Aus Fehlern lernt der Mensch – die Frage ist nur wann...

Vor wenigen Wochen war es M1 Tank Platoon 2 von Microprose, das ein wenig Abwechslung in den Simulationsalltag brachte. Nichts gegen Flugzeuge, aber gute Panzersimulationen sind selten, um so erfreulicher, wenn die nächste dieser Gattung bereits in den Startlöchern steht. Nach dem eher mittelmäßigen „iM1A2 Abrams“ im letzten Jahr versucht Arnold Hendrick nebst Anhang wieder Boden wettzumachen. Im Gegensatz zu den High-Tech-Kolossen der Gegenwart verschlägt es Euch hier zurück in den 2. Weltkrieg. Wie könnte es auch anders sein, kämpft Ihr für den Endsieg – entweder auf alliierter oder deutscher Seite. Entsprechend befindet Ihr Euch entweder in einem Sherman-Panzer, dem russischen T-34 oder aber dem deutschen Panther wieder. Es gibt jeweils eine Kampagne für jede Seite, wobei der Erfolg in einer Mission die nächste beeinflußt. Für die schnelle Schlacht für zwischendurch wurde mit den Einzelmissionen gesorgt. Die meiste Zeit wird der Panzerführer von gestern auf der taktischen Karte verbringen. Hier hat er die nötige Übersicht, Soldaten mit schwachen Augen können ins Geschehen hineinzoomen. Da bleibt dem geschulten Auge nichts verborgen. Befehle können dank Pop-Up-Menüs von hier aus bequem gegeben werden. Wird die Situation zu heikel, könnt Ihr die rettende Unterstützung aus der Luft ordern. Auch die Artillerie dürft Ihr bitten, um dem Feind einen kräftigen Niederschlag zu gewährleisten. Die simulationstypischen Außenansichten dürfen natürlich nicht fehlen. Auch könnt Ihr jede Station im Panzer selbst einnehmen, also wahlweise das Steuer und den Schützenstand wählen, oder auch mal mit dem Bord-MG den feindlichen Infanteristen lieb guten Tag sagen. Selbst ist der Mann und so ist es auch gestattet, den eventuell goldenen Schuß selbst abzugeben. Wir befinden uns in der Vergangenheit ohne die Technik von heute. Da heißt es gut zielen. Habt Ihr das Gefühl, das morgendliche Zielwasser reicht nicht aus, so übernimmt der Computer das Anvisieren des Gegners. Aber nicht nur das Szenario versetzt Euch in die Vergangenheit, auch die Grafik hat es irgendwie nicht in die Gegenwart geschafft. So sieht alles trotz D3D-Unterstützung trostlos und trist aus. Ein Herz für Multiplayer haben die Designer, vielleicht aus Mangel an Zeit, dann auch vergessen und so werdet Ihr diese Option vergeblich suchen. *mw*



Wir sind schwer getroffen



Was ist schlimmer? Unsere drohende Niederlage oder die Grafiken?



Die einzelnen Positionen im Panzer dürft Ihr ebenfalls einnehmen



Maik Wöhler

GEHT SO

Es ist immer schön, wenn ein Nachfolger zeigt, daß die Designer versucht haben, aus den Mängeln des Vorgängers zu lernen. Schade nur, wenn es beim Versuch bleibt und die Verbesserungen nicht konsequent durchgeführt wurden. Es läßt sich jetzt alles besser bedienen und die Missionen sind gut durchdacht worden. Aber die Präsentation befindet sich noch immer jenseits dessen, was heute Standard ist und was jeder Käufer eines Vollproduktes erwarten darf. Entweder handelt es sich bei dem Entwicklungsteam um Nostalgiker oder sie sollten schleunigst ein ernstes Wort mit ihrem Grafiker sprechen und ihm evtl. ein paar Produkte aus der Gegenwart zeigen. Auch ist es mir unbegreiflich, wie man den Multiplayermodus vergessen kann!? Wer sich von diesen Defiziten nicht abschrecken läßt, kann bedenkenlos zugreifen. Er bekommt eine solide Simulation, die für Kurzweil sorgt. Ich persönlich warte und hoffe lieber auf Panzer Commander aus dem Hause Mindscape, was Euch ebenfalls in den zweiten Weltkrieg versetzt.

Name	iPanzer `44
Genre	Simulation
Hersteller	Interactive Magic
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
Steuerung	Maus
Spiel	englisch
Anleitung	englisch
Multiplayer	nein

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4 X CDROM, 2 MB SVGA

Empfohlen
P200, 32 MB RAM, 4 X CDROM, 3D-Beschleuniger

Grafik 17%
Sound 67%

Spielspaß

Solo	Multi
60%	–%

POWER DATA

Lara und kein Ende, das meinen unsere Leser. Wer kauft dann die ganzen 1602's? Die Redaktion zockt dagegen geschlossen StarCraft, wenn sie nicht gerade dem (indiziert-)Deathmatch frönt.

Redaktionscharts

POWER PLAY

Platz		Name
1.	(-.)	Starcraft
2.	(8.)	indiziert (id Software)
3.	(1.)	Forsaken
4.	(3.)	Star Wars Rebellion
5.	(-.)	TA Core Contingency
6.	(-.)	John Sinclair
7.	(5.)	Ultima Online
8.	(-.)	Tender Loving Care
9.	(-.)	Might & Magic 6
10.	(10.)	Battlezone



StarCraft – in der Redaktion von 0 auf Platz 1

Verkaufscharts

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(-.)	Anno 1602
2.	(-.)	Red Baron II
3.	(-.)	M1 Tank Platoon 2
4.	(1.)	Tomb Raider 2
5.	(2.)	Age of Empires
6.	(3.)	FIFA Soccer '98
7.	(-.)	C&C 2: Alarmstufe Rot
8.	(-.)	Formel 1 '97
9.	(-.)	Fallout
10.	(-.)	You don't know Jack

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: April '98

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 3/98 sind:

Werner Stick, München
JEDI KNIGHT

Alexander Blum, Schauenburg
LITTLE BIG ADVENTURE 2

Alex Neumüller, Neuwied
FIFA 98

Marc Hofmann, Weinstadt
NHL 98

Robert Dehnert, Wuppertal
ANNO 1602

PC FUN

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	(1.)	Tomb Raider 2
2.	(2.)	Grand Theft Auto
3.	(3.)	Age Of Empires
4.	(5.)	Blade Runner
5.	(4.)	FIFA Soccer '98
6.	(8.)	Jedi Knight
7.	(11.)	indiziert 2 (id Software)
8.	(6.)	Monkey Island 3
9.	(7.)	C&C2: Alarmstufe Rot
10.	(10.)	WC Prophecy
11.	(9.)	F1 Racing Simulation
12.	(22.)	Anno 1602
13.	(-.)	Formel 1 '97
14.	(18.)	Incubation
15.	(-.)	Battlezone
16.	(12.)	Diablo Hellfire
17.	(14.)	Worms 2
18.	(19.)	Anstoss 2
19.	(13.)	Siedler 2
20.	(30.)	Turok
21.	(-.)	NBA Life 98
22.	(17.)	NHL '98
23.	(15.)	Warcraft 2
24.	(-.)	You don't know Jack
25.	(25.)	Panzer General IIID
26.	(-.)	Mysteries of the Sith
27.	(29.)	Red Baron 2
28.	(-.)	Demonworld
29.	(16.)	Civilization 2
30.	(20.)	Dungeon Keeper

GLÜCKWUNSCH!

Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationsspezialisten für die Erweiterung ihres Software-Archivs zu gewinnen. Was ist zu tun? Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück an Microprose, und schon ein wenig Glück später gehört Ihr zu den fünf Auserwählten, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen. Die fünf Gewinner im März sind:

Klaus Schweizer,
97846 Partenstein

Andreas Mielisch,
13589 Berlin

Andreas Kemp,
50737 Köln

Michael Appel,
21785 Neuhaus

Carsten Schütz,
86343 Königsbrunn



Steckbrief

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem ihre persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
Ralf Müller – Strategie, Wirtschaft	**Diablo II,** weil ich in UO doch sehr mein „Kings Sword of Haste" vermisse. Außerdem sind im Battlenet spürbar weniger Lags.	**Hexplore,** weil in diesem Rollenspiel die Mischung aus Kampf & Knobelei, aus Story & Spielwitz besser mundet als erwartet.	**Tom,** weil er sich gerade schlichtweg weigert, das sonnenverwöhnte Kalifornien zugunsten des Büroalltags zu verlassen (seufz).	...habe ich im Star Wars-All gründlich aufgeräumt. Ich wußte vorher gar nicht, daß Luke und Leia solche Versager sein können.
Thomas Ziebarth – Hardware	**Descent: Freespace,** weil es vom Schwierigkeitsgrad her hoffentlich besser zu spielen ist als Forsaken.	**Unreal,** weil es endlich Formen anzunehmen scheint.	**Emergency,** weil ich das Nachspielen von realistischen Katastrophen mehr als geschmacklos finde.	... bete ich, daß die Vollversion von Windows 98 besser wird, als die vorliegende Beta.
Maik Wöhler – Strategie,Simulation Rollenspiele	**Commandos,** weil das Genre neue Optionen dringend nötig hat und die Ideen ein völlig neues Spiel erhoffen lassen.	**Starcraft,** weil Blizzard zeigt, daß auch ohne Innovationen ein fesselndes Spiel gelingen kann. Das Battle.Net wartet..	**Stephan,** weil er mit aktivierter Low-Gravity ständig bei einem gewissen Spiel in der Lava baden geht. Er kann herrlich fluchen.	... glaubte Stephan das er der bessere Stratege ist. Seit den letzten Partien sollte er es besser wissen. Der Tod erwartet ihn...
tom schmidt – Adventures Geschicklichkeit	**Anti-Virus for tom,** weil ich mich dann doch einmal für ein paar Stunden in der Redaktion blicken lassen kann.	**Die Versuchung,** weil dieser leckere Mix aus Spielfilm und Psychotest einfach so unwiderstehlich war.	**Ich,** weil ich einfach meine Drohung, in Kalifornien zu bleiben, hätte wahrmachen sollen, statt mich hier mit Grippe zu plagen	... freue ich mich auf den nächsten USA-Trip, wo ich bestimmt wieder mit Nicht-Rückkehr-Gedanken spielen werde.
Stephan Freundorfer – Geschicklichkeit, Sport, Strategie, Action	**Unreal,** weil es vielleicht mal einer der wenigen Ego-Shooter wird, die nicht sofort auf den Index gelangen.	**Starcraft,** weil es die genial einfache Steuerung von Warcraft 2 mit einer perfekten Story und reichlich Abwechslung kombiniert.	**Joe,** weil er ohne Skrupel meinen guten Kirschjoghurt aus dem Redaktionskühlschrank geklaut hat. Traue keinem über Vierzig!	...hat Maik in einer der ersten Star-Craft-Sessions um Gnade gewinselt, und das, obwohl er immer behauptet, ich sei kein Stratege...
Chris Peller – Action, Action-Adventure, Geschicklichkeit	**Unreal,** weil es einfach gnadenlos gut aussieht und mir mit Sicherheit mehrere Nächte lang den Schlaf rauben wird.	**Starcraft,** weil bei diesem Echzeitstrategical auch ein Laie wie ich seinen Spaß haben kann.	**iPanzer 44,** weil mich schon die Grafik erschreckte und ich Simulationen ohnehin nicht besonders mag.	...freue ich mich schon auf die kommenden, redaktionsinternen Multiplayer-Schlachten im Unreal-Universum.
Fritz Effenberger – Strategie, Wirtschaft	**Railroad Tycoon II,** weil ich nach all' den Jahren den uralten ersten Teil immer noch nicht langweilig finde und der zweite noch besser aussieht.	**John Sinclair - Evil Attacks,** weil dieses Adventure den bislang höchsten Trash-Faktor des Jahres hat und selbst Virtual Springfield schlägt.	**Quake III,** weil die Wahnsinnigen von id-Software schon jetzt Dual-Prozessor-PCs für ihr 1999er Schlachtfest empfehlen. Töten, töten, töten!	... bin ich in unseren Redaktionsmultiplayeregoshootergefechten nicht mehr dauernd der Letzte. Shub-Niggurath sei Dank!
Joe Nettelbeck – Wirtschaft, Strategie, Adventures, Rollenspiele	**Alpha Centauri,** weil mir bei Sid Meiers Zivilisationen schon immer eine außerirdische solche gefehlt hat.	**Might & Magic VI,** weil es sich nach heftigem Kampf mit „Hexplore" eine Dolcheslänge Vorsprung verschaffen konnte.	**Stephan,** weil er neuerdings keinen Kirschjoghurt mehr in den Kühlschrank stellt. Verlaß Dich auf keinen unter Einunddreißig!	...liebe ich diesen Sonnenschein am Wochenende. Biergärten, Weißbier, Spanferkel, Steckerlfische, Backfische...

BEAM ME UP

Besuch bei

Seit Paul Hogan (Crocodile Dundee) wissen wir, daß Australier künstlerisch-kreativ sein können. So auch die Macher von KKND: Beam Software hat natürlich mehr zu bieten als KKND 2.

Nach dem Motto "Kein Weg ist uns zu lang" brachen wir diesmal nach Melbourne auf, um Euch Neuigkeiten von der australischen Entwicklerfront zu liefern. Die dort ansässigen Programmierer von "Beam Software" sind hierzulande zwar kaum bekannt, aber das liegt hauptsächlich an der Tatsache, daß sie in der Vergangenheit viele ihrer Titel direkt für andere Firmen wie Electronic Arts produzierten und ihr Name dabei oft unterging. Eventuell wird Spielern der ersten Generation das Label "Melbourne House" eher ein Begriff sein. Damals brachte die Firma erfolgreiche Titel wie "The Way of the Exploding Fist" für den C64 auf den Markt. Inzwischen fungiert Melbourne House als Publisher für Beam Software.



Die Landschaften sind sehr ansprechend gestaltet, doch das primäre Augenmerk sollte auf den Truppen Eures Feindes liegen

KKND 2: Krossfire



40 Jahre sind seit dem letzten großen Krieg vergangen. Während die Menschen, die "Survivors", diese Zeit genutzt haben, um sich weit unterhalb der radioaktiv verseuchten Erdoberfläche zu erholen, haben die "Further Evolved" die ganzen Jahre in eben dieser Todeszone verbracht. Dadurch hatten sie ausreichend Gelegenheit, um gar schrecklich zu mutieren. Außerdem gibt es mit der "Series 9" eine neue Rasse: Diese ehemaligen Ernteroboter sind stinksauer über den Krieg, der "ihr" Land vollkommen zerstört hat. Daher haben auch sie sich zu einer furchterregenden Armee zusammengerottet und sind bereit, das Angesicht des Planeten von allem zu säubern, was nicht durch Schrauben zusammengehalten wird. Nach dem netten, aber nicht gerade überragenden ersten Teil von "Krush, Kill 'n' Destroy" (KKND) arbeitet ein Entwicklerteam bei Beam derzeit fieberhaft an einer Fortsetzung (siehe auch Artikel in Ausgabe 4/98). Das hervorragende Intro, an dem ein einzelner Designer volle neun Monate gebastelt hat, führt Euch sehr gut in die Story ein. Das eigentliche Spiel macht bereits ebenfalls einen vielversprechenden Eindruck. Ihr dürft Euch zum Beispiel eigene Einheiten mit ganz spezifischen Eigenschaften zusammenstellen. Und wenn sich das Können oder die Erfahrung in Multiplayer-Gefechten nicht gleichmäßig verteilt, habt Ihr die Option, Eure Truppen zu manipulieren. Der Gegner spielt dann quasi mit Handicap. Natürlich könnt Ihr das nicht tun, ohne daß es Euer Kontrahent bemerkt. Welch Schmach, wenn Ihr dann trotzdem verliert!



Truppen Marke Eigenbau. Indem Ihr verschiedene Fähigkeiten kombiniert, erschafft Ihr eine völlig neue Einheit.



Durch diesen Zaun kommt keiner mehr unbeschadet durch



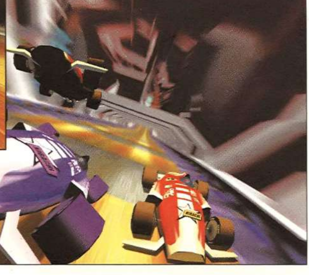
In seiner Freizeit ist dieser Kerl sicher Steuerberater!

SCOTTY
Beam Software



Bei Dethkarz geht's zur Sache

Schnell!

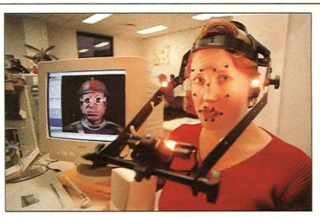


Gut gelungen wirkt das Wegpunkte-System. Es ist sehr einfach zu handhaben und bietet sinnvolle Funktionen. So können ein paar Einheiten auf einer festgelegten Strecke patroullieren; kommt ungewünschter Besuch, wird er nach Möglichkeit beseitigt, danach schieben Eure Untergebenen brav weiter Wache.
Insgesamt warten 51 nichtlineare Einzelspieler-Missionen auf Euch. Wem das zu wenig ist, darf sich mit dem Mission-Editor eigene Aufträge zusammenschustern. Wenn der Titel auf genug Zustimmung stößt, werdet Ihr im Internet tonnenweise Missionen runterladen. Soweit klingt natürlich alles nach dem aktuellen Standard der Echtzeit-Strategie. So wird sich KKND an ernsthaften Konkurrenten wie dem frisch erschienenen StarCraft messen müssen. Ob sich der Titel da behaupten kann, erfahrt Ihr hoffentlich bald in einem Test.

Mit Dethkarz versucht Beam, sich im Rennspiel-Genre einen Namen zu machen. Der Titel wurde speziell für 3D-Grafikkarten entworfen und bietet dementsprechend viele Details und eine beachtliche Geschwindigkeit. Auch stehen Euch zahlreiche Waffen zur Verfügung, der Sieger wird also nicht nur durch Fahrkönnen bestimmt, sondern muß Geschick im Einsatz von Plasma-Kanonen und ähnlich netten Gimmicks beweisen.

Geplant sind vier unterschiedliche Landschaften mit insgesamt 12 Tracks. In der Fahrzeugauswahl herrschen nicht gerade Schlußverkauf-Verhältnisse, denn Ihr werdet Euch wohl mit vier Gefährten begnügen müssen. Diese sind allerdings konfigurierbar und unterscheiden sich stark in Ihrem Fahr- und Kampfverhalten. Der erste Eindruck von Dethkarz war zwar gut – wie bei Spielen für 3D-Karten üblich, ist die Grafik beeindruckend –, doch ob sich die Sparsamkeit bei Kursen und Vehikeln auszahlt, wird erst der Renneinsatz zeigen.

Moritz Menzel / rm



Direkt vor Ort wurde uns ein tiefer Einblick in Arbeitsweise und -techniken der Beam Entwickler gewährt. Die Animation von Gesichtern in Zwischensequenzen war zum Beispiel schon immer eine schwierige Angelegenheit. Zur Lösung dieses Problems entwickelte Beam ein Motion-Capture-System namens "Famous", das erstmals in KKND 2 zum Einsatz kommt (siehe Foto). Dadurch werden die Bewegungen der Gesichter in den zahlreichen gerenderten Missionsbeschreibungen deutlich realistischer dargestellt als das bisher üblich war.

NOCH IN DER PIPELINE

Alien Earth: Ein bereits fertiggestelltes Sci-Fi-Action-Adventure. Die Testversion hat es leider nicht mehr rechtzeitig zu dieser Ausgabe in die Redaktion geschafft.



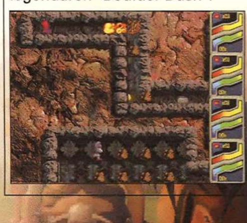
Conglomerate: Ein Monopoly-artiges Online-Brettspiel mit integrierter Chatfunktion.



Biotech: Liberator: Ihr steuert ein Kampffahrzeug, das sich je nach Situation in die unterschiedlichsten Formen verwandeln kann; geplanter Erscheinungstermin: April 1999.



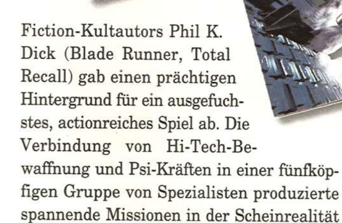
Robot Madness: Ein Clone des legendären "Boulder Dash".





UBIK – DIE VERLOSUNG

Das Strategieadventure aus dem Hause Cryo hat sich sehr schnell als Geheimtip herausgestellt. Die bizarre Welt des Science-



Fiction-Kultautors Phil K. Dick (Blade Runner, Total Recall) gab einen prächtigen Hintergrund für ein ausgefuchstes, actionreiches Spiel ab. Die Verbindung von Hi-Tech-Bewaffnung und Psi-Kräften in einer fünfköpfigen Gruppe von Spezialisten produzierte spannende Missionen in der Scheinrealität Dick'scher Phantasie.
Jetzt hat sich Cryo etwas Besonderes einfallen lassen, um Power-Play-Lesern noch mehr Interesse an ihrem neuesten Werk zu vermitteln. Um sich vom konventionellen Verlosungsspektrum wie Spiel, T-Shirts, etc., abzuheben, mußte eine besondere und zum Thema passende Idee her. Schnellschüsse wie ein Flug zum Mond, ein Abendessen mit der Cryo-Pressesprecherin, ein Besuch beim Autor oder eine Reise durch die Zeit – wurden schnell verworfen. Statt dessen habt Ihr die relativ seltene Chance, ein ebenso nützliches wie ausgetickte Utensil für Action- und Strategieliebhaber zu bekommen, das Euch in allen möglichen Extremsituationen eine (mehr oder minder) große Hilfe sein kann:

Ein Nachtsichtgerät



Aus vielen Spielen und Filmen bekannt, macht es seinen Träger zwar nicht automatisch zum versierten Agenten, bringt aber garantiert jede Menge Aufmerksamkeit bei Eurem nächsten Besuch einer Fetisch- (oder anderen) Party ein. Damit nicht alle außer einem Einsender in die Röhre schauen müssen, gibt's außerdem noch je

Fünf UBIK-Spiele, T-Shirts und Baseballcaps.



Und was haben wir uns diesmal als Lösungsfrage ausgedacht? Welche Absurditäten wollen wir nun wieder wissen? Ach, ganz einfach:

Wie lautet der zweite Vorname von Herrn Dick?

Das ist doch einfach, nicht wahr? Also nicht Philipp, sondern... Den Namen einfach auf eine Postkarte schreiben, und ab an:

WEKA Consumer Medien
Redaktion Power Play
Kennwort "Ubik-Verlosung"
Gruberstr. 46
85586 Poing

Einsendeschluß ist der **13.Juni 1998** (Poststempel)

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter von Cryo oder der WEKA Consumer Medien und deren Angehörige dürfen natürlich nicht teilnehmen. Na dann viel Spaß und Glück...!



WINDO THE FUTU

Erste Eindrücke eines

Die "Macher" loben, die Anwender fluchen – wir reden Windows! Also: Man nehme "Windows95", die System-Handbremse "Windows PLUS!", den "Internet-Explorer 4.01", einige bunte Spielerchen, mische alles kräftig durch und – siehe da: "Windows 98"?

Was ist denn nun so neu am "revolutionären" Windows 98? Um diese Frage zu beantworten, entschloß ich mich, für Euch (und die Befriedigung meiner eigenen Neugier) die Beta3-Version auf meinem Rechner zu installieren. Und schon ging's los! Nachdem ich irgendwann das im dritten Unterverzeichnis der CD befindliche Setup-Programm fand und aufrief, erschien nach der üblichen Scandisk-Prozedur der an eine Internet-Seite erinnerde Setup-Bildschirm, der mich recht positiv überraschte. Noch überraschter war ich, als ich eine "voraussichtliche Setup-Zeit" von genau "72 min" angezeigt bekam! Und es kommt noch dicker: Die Zeitangabe des Setups stimmt! Fast minutengenau! Das bedeutet, daß das Setup das jeweilige System enorm gründlich scannt, bevor's losgeht – ein Pluspunkt. Die Installation gleicht technisch der von Win95 – läuft nur optisch aufwendiger ab. Vollfarbige HTML-Hintergründe machen das (Installations-) Leben bunter. Die blau/weißen Meldungen sind eins zu eins aus Win95 übernommen und wurden in einigen Fällen nur leicht abgeändert. Die eigentlichen Installations-Optionen werden in gewohnter Manier angeboten, nur bekommt man jetzt am rechten Bildschirmrand ständig in einer Info-Leiste angezeigt, was man selbst, bzw. was das Windows-Setup gerade tut.

Der erste größere Unterschied wird in der Installations-Variante "Benutzerdefiniert" deutlich – hier werden nun viel mehr Auswahlpunkte angeboten. Man kann u.a. jetzt schon in der Windows-Grundinstallation bestimmen, wie langsam das System am Ende werden soll. Juhu!! Jetzt können all die kleinen Festplattenplatz-, Videospeicher- und Ressourcen-Fresserchen wie High-Color-Symbole, für heutige Monitore unnütz gewordene Bildschirmschoner, verschiedene High-Color-Hintergrund-Themes mit ebenso vielen verschiedenen Sounds und noch mehr sich drehenden, zuckenden, piepsenden oder blinkenden Mauszeigern gleich in einem Ritt mitinstalliert werden – die ganze System-Handbremse "Plus-Paket" ist schon enthalten!

Ebenfalls bereits voll integriert ist (zur Freude aller Netscape-Navigator-Fans) der Internet-Explorer 4.01. Und mit "voll" meine ich wirklich voll! Man kann sich nämlich nicht dagegen wehren, daß er installiert wird – er gehört zum System. Genau wie das **"Active-Desktop"**, der in einigen Fällen noch mehr bremst, als das Plus-Paket! Besonders für die Anwender, die gar keinen Internet-Zugang haben wollen, ist das Active-Desktop (wie der ganze Internet-Explorer) nicht nur überflüssig, sondern auch wegen der durch ihn bedingten längeren Ladezeit von Windows sehr störend. Abschalten kann man ihn zwar, aber deinstallieren oder am besten gleich weglas-

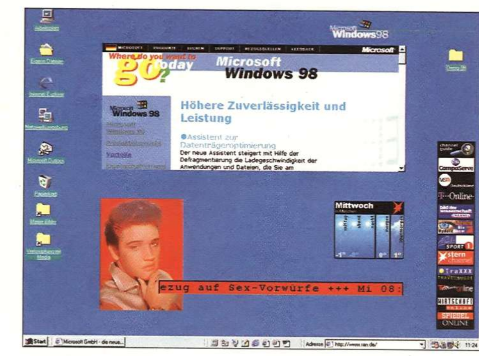
SO GEHT'S

Und so erreicht Ihr Eure

Hardware-Hotline jeden Dienstag & Donnerstag von 17 bis 20 Uhr Ruf-Nummer: 089/139 99 400

Aber wie immer gilt: Stellt nur Fragen, die mit technischen Problemen und Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Tips nehmen wir nur schriftlich entgegen.





Der Active-Desktop. Bunt, überladen, die Startleiste unübersichtlich - aber hauptsache Online! Nur mit Internet-Anschluß möglich. Kann zwar abgeschaltet werden, aber bleibt Speicher- und Ressourcen-fressend auf dem System...

WS 98 - RE GOES ON

neuen (?) Betriebssystems



Die lange Liste der neuen und alten Tools...

sen ist nicht – zumindest habe ich keinen Weg gefunden, ihn endgültig loszuwerden! Wenn dann alle Optionen ausgewählt sind, werden die Daten kopiert – wie immer. In dieser Zeit kann man wieder die übliche, aber optisch enorm aufgewertete Eigenwerbung lesen und sich natürlich das mit der Registrierkarte reindrücken lassen. Wer gut aufpaßt, der bemerkt jetzt schon, wieviel größer das Betriebssystem geworden ist – für eine mittlere Installation werden satte 150 MByte benötigt.

Der nächste Unterschied ist die Hardware-Erkenung und – Konfiguration. Diese dauert ca. drei bis viermal solange, wie bei Win95, ist aber auch drei- bis viermal gründlicher – zugestanden!

Dann kommt der erste Start. Der dauert zwar seine Zeit, doch irgendwie hat man hierbei wieder das Gefühl, daß alles nochmal gründlich kontrolliert wird, bevor Setup das System dann endgültig freigibt...

Jetzt aber zu den Neuigkeiten. Da gibt es ja nun jede Menge (meist widersprüchlicher) Werbung in einschlägigen Fachzeitschriften. Tatsächlich sind viele der Neuerungen für den einen mehr interssant als für den anderen und werden daher auch unterschiedlich bewertet. Aber oft werden auch Features als Neuigkeiten angepriesen, die auch schon unter Windows95 (zumindest optional) verfügbar waren. Im Windows98-Supplement einer professionellen PC-Zeitschrift wurde gar die FAT-32 als Windows98-Neuigkeit dargestellt! Es wird damit geworben, daß nun endlich auch Festplatten über 2 GByte "am Stück" partitioniert werden können. Also entweder habe ich seit geraumer Zeit mit einer Fata-Morgana gearbeitet, oder Win95 konnte das tatsächlich auch schon!?

Daraufhin durchgeführte Recherchen haben mir gezeigt, daß dieses professionelle Heft am Ende gar nichts dafür kann! Microsoft höchstpersönlich hat nämlich in seinen Pressemitteilungen mit der Windows98-"Neuheit" FAT-32 geworben – ooops!? Was daran allerdings wirlich neu ist (jedenfalls im Windows-"Partition-Magic" kann's das schon lange...), ist die Möglichkeit, direkt aus Windows heraus Platten von FAT-16 zu FAT-32 zu konvertieren – OHNE Datenverlust!

Was ebenfalls schon mit Windows95 ging, aber bisher nur mit einem Update des jeweiligen Mainboard-Herstellers möglich war, ist die **USB**-Unterstützung. Dieser neue **U**niversal**S**erial**B**us ermöglicht jede Menge Geräte problemlos, bequem und schnell anzuschließen – so die Wunschvorstellung. Wie mag sich wohl Bill Gates gefühlt haben, als sein Prachtstück bei der Premiere auf einer Software-Messe in Chicago wegen USB-Überlastung hemmungslos vor seinem Schöpfer und millionen Fernsehzuschauern abrauchte?! Naja, ist erst die BETA – die übliche Ausrede (siehe Zeitungsausschnitt) für eventuelle Unzulänglichkeiten!



„Windows 98" stürzte bei der Präsentation ab

Riesen-Blamage für Computer-Genie Gates

tz **Chicago**
Riesen-Blamage für Computer-Genie Bill Gates: Ausgerechnet bei der Präsentation seines neuen Betriebssystems „Windows 98" auf einer Messe in Chicago stürzte der Personal Computer ab. Dem reichsten Mann der Wirtschaftswelt wurde zum Verhängnis, daß der PC mit zuvielen Zusatzgeräten verbunden war.

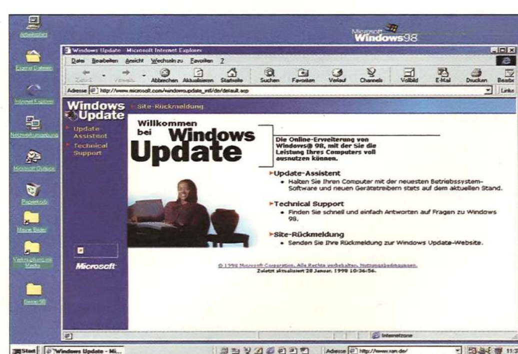
Dabei demonstriert Gates gern, wie stabil und zuverlässig die Windows-Software arbeitet. „Windows 98 ist ein gutes Betriebssystem, es befindet sich aber erst in der Beta-Version", erklärte Gates dem lachenden Publikum. In der verkaufsreifen Version soll Windows 98 am 25. Juni für knapp 200 Mark als Upgrade und knapp 400 Mark als Vollversion auf den amerikanischen und den deutschen Markt kommen.

Vor den Messe-Besuchern stellte Gates in Aussicht, daß Personal Computer künftig mit natürlicher Sprache bedient werden können und ihre rechtmäßigen Besitzer am Gesicht erkennen. „Es wird sehr schnell eine Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine geben."

Microsoft-Boß Bill Gates Foto: dpa

..gesehen in der TZ München

Noch lacht er...



Immer auf dem laufenden mit dem Update-Assistenten. Einfach und bequem Windows98 Updaten! Allerdings – wer keinen Internet-Anschluß hat, guckt in die Röhre...

ACTIVE-DESKTOP

Der **Active-Desktop** ist ein Windows-Desktop, der ständig mit dem Internet in Verbindung stehen kann, wenn der Anwender diese Funktion aktiviert. Dadurch ist es möglich, z.B. ständig die neuesten Börsenkurse oder den Wetterbericht als Hintergund vor Augen zu haben (siehe Screenshot).

Vorteile: Auf diesem Desktop können beliebige HTML-Seiten ONLINE angezeigt werden, während man im Windows arbeitet; jede beliebige, gespeicherte HTML-Seite kann OFFLINE als Hintergrund verwendet werden.

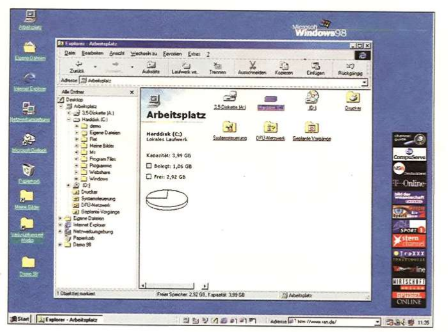
Nachteile: Längere Windows-Ladezeit; das Leeren des Papierkorbes dauert mit Active-Desktop ebenfalls erheblich länger als sonst (bis zu 15 sec) – das System "steht" meistens in dieser Zeit; häufige Grafikfehler oder gar Abstürze mit älteren, nicht von Microsoft "DirectX-5-authentisierten" Videotreibern.

USB

Der **U**niversal**S**erial**B**us, kurz **USB,** ist ein neues System zum Anschluß von (theoretisch!) bis zu 128 Peripheriegeräten in einer Kette. Das bemerkenswerteste daran ist die Tatsache, daß die meisten dieser Geräte (auch theoretisch!) einfach während des Betriebes an- oder abgekoppelt werden können. Die Initialisierung erfolgt dann (rein theoretisch!) automatisch. Bis jetzt sind erst wenige Geräte lieferbar (das ist die Praxis!). Dazu zählen unter anderem Tastaturen, Scanner und Mäuse. Geplant sind Lautsprecher, Monitore, Laufwerke, Grafiktabletts etc..

AGP

Der **A**ccellerated**G**raphic**P**ort ist ein völlig neuartiger Grafik-Bus, der vollständig vom PCI-Bus abgekoppelt ist. Dadurch wird ein wesentlich schnellerer Datentransfer zwischen CPU und Grafikkarte ermöglicht. Auch kann auf einen Großteil des teuren Grafikkarten-On-Board-Speichers verzichtet werden, da sich die AGP-Karte aus dem Systemspeicher "bedient", was diese Karten sehr flexibel und recht preiswert macht. Für nähere Infos zu AGP lest bitte die PP 3/98!



Auch hübsch bunt der Explorer. Aufgebaut wie eine Internet-Seite, wenn der Active-Desktop nicht abgeschaltet ist.

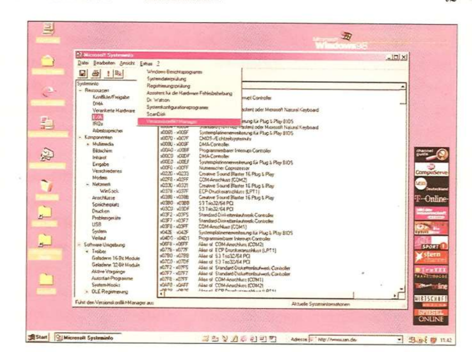
Noch was absolut Neues ist die Bereitstellung sämtlicher **AGP**-Features. Weil vielen Anwendern immer noch nicht ganz klar ist, was AGP ist und was es für Vorteile bringt, wird gerade diese wichtige Neuerung wenig beachtet (siehe auch PP 3/98).

Bemerkenswert sind auch die neuen System-Tools, die allerdings nicht alle von Microsoft stammen, sondern teilweise "eingekauft" wurden. Dazu zählen u.a. ein neues Backup-System von Seagate und ein Intel-basiertes Defragmentier-Tool. Ja, und dann ist da noch eine andere – wie ich meine – ärgerliche Neuerung. Neben der Uhr in der Startleiste fällt ein weiteres Symbol auf: der Terminplaner, vornehm "Geplante Vorgänge" genannt. Auch der wird ohne zu fragen installiert und läßt sich auch nicht löschen. Man kann ihn zwar deaktivieren, aber da ist er. Bei jedem Start. Immer wieder im Systemspeicher! Was macht ein Freizeit-Computerfreak mit dem ständig im Hintergrund laufenden Terminplaner? Vielleicht will er gar nicht an Termine und Verpflichtungen erinnert werden?! Bei jeden Start wird er es aber – vom Terminplaner in Windows98! Und vom Active-Desktop. Denkt Microsoft denn nur noch im "Großen"? Dieser Planer, der Active-Desktop, der Internet-Explorer und all die anderen Sachen, die mir als User aufgezwungen werden, ohne mich zu fragen sind es, die mir ein Betriebssystem vermiesen können, obwohl es (wie der Test eindeutig gezeigt hat) mit allen möglichen Spielen und Programmen einwandfrei und stabil läuft – wenn auch entgegen aller Microsoft-Werbung etwas zähflüssiger als Windows95...

Fazit: Ich möchte hier keine direkte Plus- oder Minus-Wertung abgeben. Fest steht für mich: Die Werbung ist maßlos übertrieben, von wegen "revolutionär" und so! Es sind sehr viele Verbesserungen gemacht worden, aber auch Features hinzugekommen, bei denen man sich fragen muß, wozu eigentlich? Ich glaube dennoch, daß Windows98 ein gutes System ist, denn stabil läuft es allemal – die neuen Systemrettungs-Tools sind bemerkenswert. Aber ebenso finde ich, es ist nur empfehlenswert für absolute Internet-Fanatiker, Börsenmakler, Nachrichtenredakteure und alle anderen, für die "Online" das Wichtigste ist. Spieler, Grafiker und alle, die für zuhause ein schnelles, unkompliziertes Betriebssystem wollen, das die volle Leistung des PCs auch Offline (!) ausnutzen kann, sollten um Windows98 einen Bogen machen!

Noch ein Hinweis für unsere "Ich weiß alles"-Leser: Natürlich gibt es interne Tricks, die eine oder andere Installation eines der erwähnten Tools zu verhindern oder rückgängig zu machen. Aber hier geht es um die "breite Masse" der Anwender, die einfach nur User sein wollen und kein Interesse daran haben, erst in den Systemdateien rumzuwühlen! Solange es im **offiziellen Setup** eines modernen Betriebssystems keine Möglichkeit gibt, auf ein bestimmtes Tool zu verzichten, oder es nachträglich zu entfernen, ist und bleibt das Tool für den "Standard-User" unlöschbar!

tz



Neu und nützlich: Die Microsoft-Systeminfo. Für erfahrene Benutzer eine perfekte Hilfe bei Problemen. Für unerfahrene...

DVD im PC – Superlative oder nur teures Spielzeug?

Diese Frage ist nicht eindeutig zu beantworten. Die Hersteller wollen uns die DVD (DigitalVideoDisk) natürlich als das Beste verkaufen, was der Markt momentan bietet. Aber Vorsicht! Für den Computer ist dieses neue System eine bis jetzt sehr fragwürdige Angelegenheit. Was allein an Hardware-Bedingungen erfüllt werden muß, nur um ein klitzekleines Video abspielen zu können – das geht in die Hunderte von Mark! Eine Hardware-MPEG-Decoder-Karte ist Bedingung, ein Haufen Arbeitsspeicher und ein superschneller Prozessor ebenfalls. Aber auch wenn diese kostenintensiven Voraussetzungen erfüllt sind, kann es sein, daß einige Programme nicht laufen, die MPEG-Decoderkarte aus irgendeinem Grund nicht mit der vorhandenen Grafikkarte kann oder will, der Treiber zum Betriebssystem nicht kompatibel ist usw.. Spiele könnten z.B. NTSC-Video-Sequenzen enthalten, die mit PAL-Komponenten nicht wiedergegeben werden können. Derzeit kosten die (nicht immer abwärtskompatiblen!) einfachsten Lese-Geräte so um die 500 Mark plus der ebenfalls sehr teuren MPEG-Karte. Die Recorder liegen noch im fünfstelligen (vor dem Komma!) Preisniveau! Und ein DVD-Laufwerk ohne MPEG-Decoderkarte oder nur zum Datenlesen einzubauen, ist absolut sinnlos, denn "besser" lesen als ein CD-ROM kann's auch nicht! Dennoch bringen wir demnächst einen größeren Bericht über diese neue Technologie – die meiner Meinung nach noch lange braucht, um für den PC sinnvoll zu werden. Was schon mit Sicherheit gesagt werden kann: Jeder Spieler sollte von DVD-Laufwerken in jedem Falle die Finger weglassen – auch, wenn schon eiligst einige Spiele auf den Markt geworfen wurden. Wer allerdings immer das Teuerste und Neueste haben muß – und sei's nur für's Ego – viel Spaß! Wo die DVD dagegen schon jetzt fast unschlagbar ist, ist der Home-Video-Sektor. Die DVD-Player, die es als Videorecorder, bzw. Player-Ersatz gibt, übertreffen durch perfekte Bildqualität jedes S-VHS-Gerät! *tz*

In eigener Sache

Es geht wiedermal um die Hotline. Diesmal ist es ein technisches Problem – wobei "Problem" wohl nicht ganz der richtige Ausdruck ist. Seit der Umstellung auf ISDN besteht auch die Funktion "Anklopfen" auf diesem Anschluß. Dadurch kann ein zweiter Anruf angenommen werden, während der erste Anrufer dann in der Leitung wartet. Dann kann man beliebig Hin- und Herschalten. Der Nachteil ist, daß derjenige, der warten muß, immer die volle Gebühr bezahlt, genau wie der, mit dem ich gerade spreche. Am Anfang habe ich den Zweitanruf angenommen und ihn nach kurzer Begrüßung auf die Warteleitung gelegt. Da ein Gespräch bei einem größeren Problem etwas länger dauern kann, wurde ich teilweise beschimpft, daß das Warten ja schließlich Geld koste und ich mich gefälligst beeilen solle! Ziemlich egoistisch – oder?. Also habe ich das Annehmen von Zweitgesprächen wieder gelassen. Das ist aber auch wieder nicht recht. Es kommen Beschwerden, daß die Hotline nicht besetzt ist, niemand hingeht und ähnliches. Denn natürlich hört der Anrufer nur das Freizeichen, wenn bereits ein Gespräch im Gange ist. Auch ich höre den Zweitanruf in Form eines sich wiederholenden Pieptons im Hörer – ignoriere ihn aber aus den eben erwähnten Gründen. Wenn ich dann merke, daß einige von Euch schon nach drei bis vier Klingelzeichen auflegen, kann ich nur sagen: selber Schuld, wenn Ihr nicht drankommt. Ausdauer heißt die Lösung. Solange es nur klingelt, kostet der Anruf ja noch nichts! Wenn ich dann das erste Gespräch beende, wird der Wartende automatisch aufgeschaltet – also einfach klingeln lassen, auch wenn's etwas dauert! Das Besetztzeichen ertönt nur noch dann, wenn ich bereits einen zweiten Anrufer in die Warteleitung geschaltet habe. Übrigens: Die ISDN-Funktion "Rückruf" hat in diesem Falle keine Wirkung! Eine regelrechte "Warteschleife" einzurichten, ist eine mir zu kostspielige Angelegenheit, da die Hotline – wie schon oft gesagt – ein Teil meines Privatanschlusses zuhause ist!
Sicher braucht man auf diese Weise vielleicht etwas Ausdauer, aber das ist wohl zum Normaltarif immer noch wesentlich besser, als die 0190-Service-Nummern vieler anderer PC-Zeitschriften, bei denen selbst für viel Geld pro Minute oft genug die Ansage ertönt: "Bitte warten..."! *tz*

Power Post


Ralf Müller

Das Mysterium der nicht laufenden Power-Play-CD wird sich bald lösen, denn unsere Grundlagenforschung und die ersten Maßnahmen zeigen endlich Wirkung.

SO ERREICHT IHR UNS

Post:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion Power Play
Kennwort: Power Post
Gruber Str. 46a
85586 Poing
Fax:
08121 / 95 1 – 297
Powerpost@wekanet.de

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben.
Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Das CD-Wunder von München

Als ich heute die CD-ROM der Ausgabe 5/98 ins Laufwerk schob, geschah ein „Wunder", an das ich eigentlich gar nicht mehr geglaubt hatte: Das CD-Menü startete ganz von selbst und alles war direkt nutzbar. Welche Freude! Die CDs der letzten Ausgaben konnte ich alle leider nur als „Bierdeckel" benutzen, da sie auf meinem Computer nicht zu starten waren. Nicht mal manuell. Plötzlich funktioniert es nun. Warum, das wird wohl eines der ungelösten Rätsel der EDV bleiben. Aber Hauptsache, die Neue tuts. Ich bin begeistert und hoffe, das bleibt auch bei den nächsten CDs der Power Play so.

Werner Stick, München

Wie bereits in den PowerPost-Antworten der vorigen Ausgaben geschildert, standen auch wir vor einem Rätsel: Auf manchen PCs lief unsere CD-ROM einfach nicht, während sie auf baugleichen anderen Maschinen tadellos ihren Dienst versah. Wir versprachen bei der Gelegenheit, alles technisch mögliche zu unternehmen, diesem Spuk ein Ende zu bereiten. So haben wir im Fertigungsprozeß jeden einzelnen Step untersucht und optimiert. Die ersten Ergebnisse waren bei den CDs der Ausgaben 4/98 und 5/98 eingeflossen – offensichtlich mit Erfolg. Obendrein haben wir nun zugunsten einer besseren Endkontrolle vorsorglich auch noch das CD-Preßwerk gewechselt. Damit haben wir wirklich das Menschenmögliche unternommen, um eventuelle Fehlerquellen bei der Produktion auszuschließen. Nun kann es eigentlich in ganz seltenen Fällen nur noch zu Transport- und Lagerschäden kommen (in solchen Fällen ersetzen wir Euch die CD kostenfrei) oder eben zu Inkompatibilitäten in Eurem PC-System. Aber das wollen wir ja nicht hoffen.

Tot den Orcs!

Ich möchte an dieser Stelle nochmal Eure tollen Berichte und Interviews zu Ultima Online loben. Ich freue mich bei jeder neuen Ausgabe auf die Tagebuch-Seiten. Den Bericht über den Orc-Angriff auf Buccaneer's Den habe ich richtig genossen. Ich selbst habe vor zwei Wochen bei der Zerstörung eines neuen Orc-Forts in den Wäldern nördlich von Britain geholfen.
Seit fast einem halben Jahr spiele ich nun schon UO. Gut, es ist zur Zeit noch ein sehr teurer Spaß, aber ich habe die Hoffnung, daß NetCologne bald meinen Anschluß legt, und dann wird es günstiger. Was ich Maik noch Fragen wollte, auf welchem Server spielst Du? Weiter so, ich hoffe Ihr schreibt noch viele gute Artikel über Ultima Online!

Lars Schmitt, Köln

Sir Elric und seine Mannen sind überwiegend auf dem Atlantic-Server zu finden. Und die Berichterstattung wird selbstverständlich fortgeführt, denn allein in Deutschland soll UO etwa 20.000 Mal verkauft worden sein - für ein teures Onlinespiel ein sagenhafter Erfolg, mit dem Origin und ihr deutscher Vertragspartner Electronic Arts nicht gerechnet haben.

MS-Dominanz

Bei den Mini-Computern mit Windows CE (derzeit hauptsächlich auf PDAs) handelt es sich meiner Ansicht nach nicht wirklich um eine Wintel-Verschwörung. In Ausgabe 8/98 der Zeitschrift c't wurden mehrere CE-Geräte getestet (S. 125 ff), die alle entweder einen SH-3 von Hitachi oder einen R4000 von MIPS haben. Intel ist also unschuldig. Hier kann somit nur die Rede von einem weiteren Feldzug Microsofts gegen unser verträumtes, noch computerloses Heim sein. MS scheint den Daumen fest auf uns Spielern zu haben: Wurden früher noch parallel Spiele für Atari ST, Amiga und PC entwickelt, hat sich die Win-Gemeinde alleine alle Spieletitel unter den Nagel gerissen. Da sind solche Ausnahmen wie zuletzt bei ids bekanntem Actionspiel, das auch unter Linux läuft, eine Seltenheit. Und warum will Microsoft uns wohl auf Windows NT lenken?

Peter Wittmann, via Internet

Wenn es nach Bill Gates geht, soll ihm der weltweite Computermarkt hörig werden – ein Quasi-Monopol hat er ja in vielen Bereichen bereits errichtet, die Mini-Computer sind da nur ein unwesentlicher Zwischenschritt. Er will sämtliche Lebensräume, in denen Mikroprozessoren ihren Dienst verrichten, erobern. Daß die Spiele-Industrie Atari- und Amiga-Systemen den Rücken zukehrte, läßt sich ausnahmsweise nicht Microsoft in die Schuhe schieben. Schuld sind die Spieler selbst, die fröhlich raubkopierten, was ihnen unter die Finger kam. Deshalb wendeten sich die Hersteller dem zahlungswilligerem PC-Publikum zu.





Power Play hat einen Nutzen

Ich finde Power Play echt cool und wundere mich in letzter Zeit über Eure Preisschwankungen. Doch Power Play ist eine der wenigen Zeitschriften, die einen Nutzen hat. In der Power Post 03/98 wolltet Ihr wissen, wie lange Eure Leser brauchen, um sich mit den Redakteuren vertraut zu machen...meine Antwort: Obwohl ich Power Play schon ein halbes Jahr lang regelmäßig kaufe, bin ich noch immer nicht wirklich mit Euch (was Eure Bewertung und Meinung betrifft) vertraut, aber ich kann Euch schon ein wenig einschätzen.

Hier noch ein paar Fragen:

Ist es möglich, in Österreich ein Power-Play-Abo zu bestellen (und in ÖS zu bezahlen)?

Gibt es in Tomb Raider-2-Tricks?

Richard, A-Wien

Christianes Dropzo-

Erstmal vielen Dank für Deine Einschätzung unseres Magazin. Und nun zu Deinen Fragen:

Das Power-Play-Abo kann in Österreich über die DSB Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866 bestellt und natürlich auch in ÖS bezahlt werden.

Tricks zu Tomb Raider 2 wurden in den Power-Play-Ausgaben 01/98, 03/98 und im Power-Play-Sonderheft 02/98 veröffentlicht.

Katastrophale Indizierungen

Zum Thema Indizierungen, das mich länger beschäftigt als es Euer Heft überhaupt gibt, da es seinen Ursprung in der ähnlich katastrophalen Indizierungspraxis der BPjS auf dem Video-Sektor nimmt. Das Groteske an der Problematik ist das von Euch angesprochene Bewerbungsverbot indizierter Titel – aktuelles Beispiel Quake 2 –, das auch ein neues Licht auf die in der Editorial-Kolumne angesprochenen Millionenverluste der Software-Hersteller wirft. Wie soll ein Spiel, dessen Entwicklung den Produzenten unter Umständen Millionen gekostet hat, die Produktionskosten denn wieder hereinbringen, wenn weder Werbung dafür gemacht werden darf, noch es an die Hauptklientel – Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren – verkauft werden darf? Es wäre auch alles nicht so schlimm, würden indizierte Computerspiele quasi völlig aus dem Handel genommen. Wo sind denn für Volljährige indizierte Programme erhältlich? Kaum ein Geschäft führt sie, da sie kaum Gewinn versprechen, weil Käufer gezielt danach fragen müßten; öffentlich auslegen ist aufgrund des Bewerbungsverbotes nicht gestattet. Das Bewerbungsverbot führt sich in mehrerlei Hinsicht selbst ad absurdum: Die Werbung wird oft vor der Indizierung geschaltet. Berichte gelten als Werbung und müssen, wie bei Euch gesehen, aus dem Heft genommen werden. Die Indizierung ist oftmals die beste Werbung überhaupt. Via Internet ist nicht nur die Werbung sondern auch der Verkauf indizierter Medien im Versand aus Übersee möglich. In Deutschland ist die Indizierung der größte Standortnachteil.

Es ist schon mehr als peinlich, daß in Deutschland immer alles doppelt und dreifach gesichert sein muß. Wofür gibt es eigentlich die FSK auf dem Kino- und Videofilmsektor und die USK für Computerprogramme? Würden hierzulande die Gesetze, welche die Grundlagen für die Existenz der FSK und USK bieten, richtig angewandt und ausgeschöpft, und würden die Eltern der Kinder und Jugendlichen von heute ihrem Erziehungsauftrag mehr gerecht, wäre die BPjS vollkommen unnötig, da einschlägige Programme keine Freigabe erhielten und ungeprüfte Programme aufgrund §131 StGb jederzeit verboten werden könnten – auf dem Videofilmsektor doch seit Jahren gängige Praxis. Warum sollte das nicht auch (a.) auf dem Computerspielesektor funktionieren und (b.) nicht auch ohne BPjS?

Es ist endlich an der Zeit, daß von den Befürwortern der jetzigen Praxis begriffen wird, daß es den oft behaupteten Nachahmungseffekt von Gewalt nicht gibt. Keine wissenschaftliche Untersuchung, die sich seriös mit dem Thema Gewalt in den Medien und deren Auswirkungen beschäftigt hat, hat jemals einen signifikanten Effekt auch nur im Entferntesten nachweisen können. Solange aber die Eltern sich nicht darum kümmern, was ihre Zöglinge am Computer, vor dem Fernseher und mit dem Videorecorder so alles machen, wenn gar viele Kinder im Grundschulalter (!) eigene Fernseher und Videorecorder in ihrem Zimmer stehen haben und zu jeder Tages- und Nachtzeit sehen können, was sie wollen, solange wird sich an der Meinung, an der Indizierungspraxis festhalten zu müssen, leider nichts ändern.

Ingo, via Internet

Dem ist von unserer Seite eigentlich nichts hinzuzufügen.

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim Entertainment 2-3
Alternate Computerversand .8-11
Bomico Software .....28-29, 45, ...59, 96-97
Call and Play 49
CSi CompuServe 43
Dell Computer 17
Eidos Interactive 34-35
ELSA 4
Fantasy World 25
Franzis-Verlag 63
Game it! 57
Groß Elektronik 71
Hegener & Glaser 152
Interactive Magic 55
Media World 27
Microprose 39
Multimedia Soft 71
Okay Soft 113
Pioneer Electronic 95
SYBEX-Verlag 21
TopWare CD-Service 151
Ubisoft 145
WEKA Comuterzeitschriften ..87, ...137, 143
WEKA Consumer Medien ....61, ...85, 93

Interceptor

Planeten, Asteroiden, geheime Raumstationen! Ressourcenplaner und Weltraum-Shooter Maik testet Microproses neue Invasion!



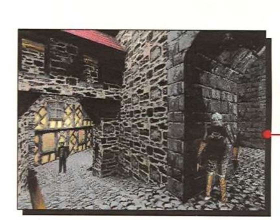
Descent: Freespace

Interplays Fortsetzung der Dungeonschweber ist in den freien Kosmos durchgebrochen. Turbotempo und rasante Fights, getestet von Blitzpilot Chris!



Grand Prix 500cc

Das neue Bikerparadies von Ascaron auf Stephans Prüfstand! Alle Ergebnisse des Grafik-Giganten schwarz auf weiß!



Neues von Ion Storm und Looking Glass

Unser rasender Reporter Stephan im Land der begrenzten Unmöglichkeiten: Er berichtet über die Fortschritte bei „Daikatana" und „The Dark Project"



Army Men

Der endgültige Vormarsch der Plastikpanzer: Von Studio 3DO entwickelt, von Ubi-Soft logistisch unterstützt.

Im übrigen warten wir auf
„Deathtrap Dungeon", „X-Fire", „Falcon 4.0", „M.A.X. 2", „Game, Net & Match", „Gex 3D"...



erscheint am **15. Juni**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Redaktion: Stephan Freundorfer (sf), Joe Nettelbeck (jn), Christian Peller (cis), tom schmidt (ts), Maik Wöhler (mw)
CD-Redaktion/Hardware: Thomas Ziebarth (tz)
Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Online: Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online)
Redaktionsassistenz: Christiane Wesoly (1231)
Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Dienstag und Donnerstag von 17.00 Uhr bis 20.00 Uhr
Tel.: 089/13999400
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1001, Telefax: 08121/95-1297
Layout & DTP: Hermann Schmitzberger, Martina Siebert
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: New World Computing/Blizzard
Anzeigenleitung: Alan Markovic (1105)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel (1270), PLZ-.Gebiet 0-5 : Natalie Regnault (1273)
Markenartikel: Christian Buck (1106)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (1471)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 10 vom 1. Januar 1998
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1197
Int. Account Manager: Andrea Rieger, Tel.: 08104/668458
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-0181446-6400, Fax.: 0044-0181446-6402
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 03-81-3-3800-3229, Fax 03-81-3-3800-3844

Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm,
Te.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltungs AG
Rorschacherstr. 270, CH-9016 St.Gallen, Tel: 071/282 44 15
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Computerservice Jost, Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20240250, Fax: (089)20240215
Preise: Power Play: Einzelheft 4,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 49,80 Mark; Ausland: 73,80 Mark; A: 398,- ÖS; CH: 49,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Herstellungsleitung: Otto Albrecht (1440)
Technik: Journalsatz GmbH
Gruber Str. 46b, 85586 Poing
Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1685

Verlagsleitung, Marketing/Vertrieb : Helmut Grünfeldt

Geschäftsführung: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

Anschrift des Verlages: WEKA Consumer Medien GmbH, Gruberstr. 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing, Telefon 08121/95-0, Fax 08121/95-1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.





Saitek
Play the game
– not the Keyboard
Jedes
Spiel spielen!
Ohne komplizierte
Tastaturbefehle!!!
PC dash
Command Card einlegen
- Code einlesen - fertig!!
Einfach Sensorfeld drücken
– Befehl wird sofort ausgeführt!
Acclaim
Bluebyte
GT Interactive
Sierra Coktel
Eidos u.v.a.
Neu! Jetzt zusätzlich mit Karten für:
Anno 1602,
Battlezone, Constructor,
Diablo / Hellfire,
Dark Reign, Flying Saucer,
Incubation, I War,
M1 Tank Platoon 2,
Tomb Raider 2, Uprising,
Worms 2.
Karten für insgesamt 25 Top-Spiele enthalten.
Machen Sie Ihre Command Card selbst!
13 Cards von Top-Spielen gibts gratis dazu !!
Take Control: www.saitek.de